

热门上榜游戏
PC
2000
攻略秘技
GAME WORLD
红警工作室编写组 编
★沙丘2000
★银翼杀手
★星际争霸
★美少女梦工场Ⅲ－梦幻妖精
★风云之天下会
★天崩地裂－神秘岛Ⅱ
★守护者之剑
★盟军敢死队
★古墓丽影Ⅱ／西安匕首
★命令与征服(黄金版)
★圣光岛
★少年街霸Ⅱ
★帝国时代
★地下城守护者
★仙剑奇侠传
★生化危机
★地雷战
★北方密使
兵器工业出版社

PC热门上榜游戏攻略秘技

全球TOP尖端100电脑游戏排行榜
《大众软件》游戏排行榜
"联邦软件"游戏类销售排行榜
《家用电脑与游戏机》杂志游戏榜



◦ 责任编辑/朱丽均
◦ 装帧设计/蒋　宏



ISBN 7-80132-551-6/G·168
定价：18.00元

红警游戏攻略系列

PC热门上榜游戏攻略秘技

红警工作室编写组 编

主　　编：方　杖
策　　划：麦　克
创作人员：方　杖　董　克
陶　楠　王　岳
王　钊　安家鹏
孟　可　刘　佳
郑grid漫　李　锐



3

兵器工业出版社
1998·10·北京

内 容 简 介

本书由《电脑爱好者》娱乐天地栏目主持方杖先生组织编写，在红警游戏攻略系列作品的基础上，同时又参考TOP尖端100、《大众软件》、联邦软件游戏类销售榜、《家用电脑与游戏机》等中外最新、最流行、最权威的游戏排行榜，精选并详细介绍了几十个主流游戏的攻略和秘技，以方便广大玩家朋友。

图书在版编目(CIP)数据

PC热门上榜游戏攻略秘技/红警工作室编写组编.-北京：兵器工业出版社，1998.10

ISBN 7-80132-551-6

Ⅰ.P… Ⅱ.红… Ⅲ.微型计算机-游戏-应用软件
Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(98)第27978号

兵器工业出版社 出版发行

(邮编：100081 北京海淀区车道沟10号)

各地新华书店经销

北京振兴印刷厂印装

*

开本：850×1168 1/32 印张：12.5 字数：340千字

1998年10月第1版 1998年10月第1次印刷

印数：1-5000 定价：18.00元



前　言

电子/电脑游戏进入中国已经是15年的事了。在这十几年里，电影等其它休闲娱乐形式在中国得到了充分的发展，然而同样是供人们娱乐消遣的电子/电脑游戏的发展却是如此缓慢。

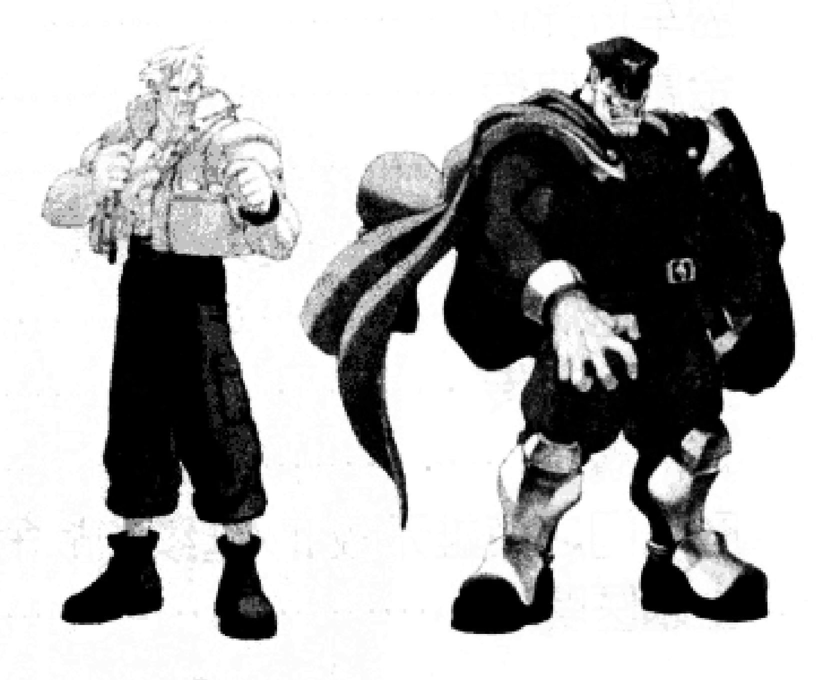
作为现代高科技的一种产物，电子/电脑游戏同其他娱乐方式相比，的确有其优越之处(在美国，电子/电脑游戏所创造的价值仅仅次于电影)，电子/电脑游戏带给人们视觉上的享受、心理上的满足远远不是其它娱乐方式所能比拟的。同时电子/电脑游戏对人脑思维能力、反应能力、手与大脑之间的协调能力也有很大促进提高。然而，它的缺点也是有的——那就是“太好玩了”——玩游戏上瘾确实耽误了不少朋友的学习和工作的时间，所以我们几个热爱游戏事业的发烧友为了让那些深受“游戏通关之苦”的玩友们早日从“苦海”中解脱出来，特地根据市面上流行的游戏，参考自国内外各大游戏排行榜(包括其它人气度暴高的格斗游戏、最新游戏)，整理、编写出这本超级强劲攻略手册，通关时助君一臂之力！

游戏终归是游戏，人生毕竟是人生。最后想与大家共勉的是：适当游戏，别耽误了您真正的人生。

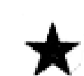


目 录







沙丘2000 

热爱即时战略游戏的朋友一定不会忘记此类游戏的先驱者——《沙丘2》(Dune2)，你们也一定在等待续作的推出；而接触电脑游戏时间不长的玩家一定不太清楚它为什么这样受欢迎，你们也一定希望能感受一下“沙丘”的魅力。漫长的等待终于结束了，《沙丘2000》出来了！

作为续作，在秉承前作特点并吸收《命令与征服》、《红色警报》中大部分优点的同时，它也加入了一些新的特色，像建筑物的升级、武器的买卖、种族间力量的均衡等等，除了这些以外，其它内容都是玩家们再熟悉不过的了，所以废话少说，让我们再度进入“沙丘”那神秘的世界吧。

游戏操作

建　筑

风力能源站（Wind Trap）

价格：$ 225

必要建筑：建设平台（Construction Yard）

用途：为基地的建设提供能源和水。

防御能力：弱。大多数武器对它有很大的杀伤力。

香料提炼厂（Refinery）

价格：$ 1500

必要建筑：风力能源站

用途：它是沙丘中所有建设的基础，香料车采集的香料要送到这里进行提炼加工。每辆车可以采集价值 $1000 的香料。

防御能力：中。大多数武器对它有很大的杀伤力。

兵营（Barracks）

价格：$225

升级费用：$500

必要建筑：风力能源站

用途：兵营可以训练士兵，升级后可以训练更高级别的兵种。

防御能力：中。大多数武器对它有很大的杀伤力。

炮塔（Gun Turret）

价格：$550

必要建筑：兵营

用途：主要任务是使基地免受敌人的进攻，它所拥有的中距火炮是对付敌人装甲车辆特别是重型车辆的有效武器。

防御能力：中。对于子弹和高爆炸弹有很强的防御力，但导弹和大口径火炮对它有很大的杀伤力。

雷达站（Outpost）

价格：$750

必要建筑：兵营

用途：如果你有足够的能源，它会在雷达屏幕上显示地图。

防御能力：中。大多数武器对它有很大的杀伤力。

导弹塔（Rocket Turret）

价格：$750

必要建筑：雷达站

用途：同炮塔相比，它的射击距离及发射速率都占优势，不过导弹的导航系统需要能量才能运作，没有了能量恐怕再近的敌人也打不着。

防御能力：强。对于各种弹药的防御力和炮塔一样。

科技工厂（High Tech Factory）

价格：$1150

升级费用：$1500

必要建筑：雷达站

用途：生产运输机。阿特雷德家族可以对它进行升级以获得空中打击力量。

防御能力：弱。大多数武器对它有很大的杀伤力。

星际港口（Starport）

价格：$1500

必要建筑：雷达站

用途：没有它你将无法从C. H. O. A. M商会购买武器。当然，交易时可以讨价还价，一定要等到跌到谷底时再大量购入。

防御能力：强。不过大多数武器对它有很大的杀伤力。

轻型兵工厂（Light Factory）

价格：$500

升级费用：$400

必要建筑：香料提炼厂

用途：它可以生产小型、轻型战斗车辆，升级后可以生产重型车辆。

防御能力：中。大多数武器对它有很大的杀伤力。

重型兵工厂（Heavy Factory）

价格：$1000

升级费用：$800

必要建筑：香料提炼厂

用途：通过它你可以建造像香料采集车和坦克等重型武器，不过这还需要别的建筑物的支持。

防御能力：强。不过大多数武器对它有很大的杀伤力。

修理平台（Repair Pad）

价格：$800

必要建筑：重型兵工厂

用途：有了它你手下的装甲车辆可以进行修理，不过要支付一定的费用。

防御能力：中。大多数武器对它有很大的杀伤力。

研究中心（IX Research Center）

价格：$1000

必要建筑：雷达站

用途：它提供的先进技术使你拥有了建造高级武器的能力。

防御能力：弱。大多数武器对它有很大的杀伤力。

宫殿（Palace）

价格：$1600

必要建筑：研究中心

用途：诸如死亡导弹之类的终级武器就是由它生产的。

防御能力：强。不过大多数武器对它有很大的杀伤力。

地基（Concrete）

价格：2X2大小的为$20，3X3大小的为$50。

必要建筑：建设平台

用途：如果没有紧急情况，请务必把各种建筑物盖在它上面，否则不仅建筑物会受到损坏，而且还会使风力能源站的输出能量下降。

武　器

步兵（Light Infantry）

价格：$50

必要建筑：兵营

射击距离：近

速度：10km/h

用途：装备着9mm冲锋枪的步兵在游戏早期是对付敌人同类士兵和轻型车辆的有效力量，不过到后期就只能充当侦察员的角色了。

防御能力：弱。它对导弹、大口径火炮有着很强的防御力，不过高爆弹药、火焰和子弹对它有很大的杀伤力。

导弹兵（Trooper）

价格：$90

必要建筑：高级兵营

射击距离：中

速度：6km/h

用途：对装甲车辆和建筑有着很强的攻击力，通常几发导弹就可以轻松干掉辆坦克，不过由于它速度太慢而时常成为敌方坦克碾压的对象，所以在行动时要注意保护。

防御能力：弱。它对反坦克武器有着很强的防御力，不过高爆弹药、火焰和子弹对它有很大的杀伤力。

工程师（Engineer）

价格：$400

必要建筑：高级兵营

速度：10km/h

用途：除了修理本方建筑物外，它的主要用途就是占领敌人的建筑作为己用。

防御能力：弱。对于各种弹药的防御力和导弹兵一样。

火箭车（Quad）

价格：$400

必要建筑：：高级轻型兵工厂

射击距离：近

速度：59km/h

用途：尽管速度较慢，但它装备的反坦克火箭的火力足以对付游戏初期大部分的装甲车辆，不过它的防御力不是很强，而且不能实施碾压战术。

防御能力：弱。对于子弹和高爆弹药有很强的防御力，但导弹和大口径火炮对它有很大的杀伤力。

围攻坦克（Siege Tank）

价格：$700

必要建筑：高级重型兵工厂

射击距离：远

速度：32km/h

用途：消灭大群的敌兵、攻击防御力差的轻型车辆，以及摧毁敌人建筑物都是它的拿手好戏，不过对付重型坦克可就无能为力了，而且异常缓慢的速度使它肯定会拖大部队的后腿。

防御能力：强。

战斗坦克（Combat Tank）

价格：$700

必要建筑：高级重型兵工厂

射击距离：中

速度：40km/h

用途：可以说，战斗坦克是沙丘 Dune2000 中最常用也是最有用的兵种，

厚实的装甲、强劲的火力以及适中的速度使它在对付任何敌方部队时都十分有效。有一点需要注意，三个种族的战斗坦克略有不同，其中以哈肯尼族的最强，阿特雷德族次之，奥多斯族最弱。

防御能力：中。对于各种弹药的防御力和火箭车一样。

运输机（Carryall）

价格：＄1100

必要建筑：科技工厂

速度：160km/h

用途：在采集香料时，你一定会担心由于路途遥远而使采集车陷入敌人的埋伏，而运输机可以避开敌人，直奔香料产地将车卸下，等一采完它又会自动把车运回基地。不过运输机并不能运送各种武器。

防御能力：强。能打的着它的只有发射导弹的兵种。

基地车（MCV）

价格：＄2000

必要建筑：高级重型兵工厂、修理平台

速度：15km/h

用途：不用说，一定是用于建设平台了。

防御能力：中。对于各种弹药的防御力和火箭车一样。

以上兵种为三族共有，下面介绍这些种族各自的特殊兵种。

阿特雷德族（Atreidis）：

侦察车（Trike）

价格：＄300

必要建筑：轻型兵工厂

射击距离：短

速度：72km/h

用途：除了消灭敌人的步兵外，恐怕也只凭借它的速度做侦察用了

防御能力：弱。大多数武器对它都有很大的杀伤力。

导弹坦克（Missile Tank）

价格：＄900

必要建筑：高级重型兵工厂、研究中心

射击距离：远

速度：40km/h

用途：与导弹塔相同，它发射的反坦克导弹对各种装甲车辆及空中目标都有很大的杀伤力且射程很远，在游戏后期是必不可少的器种。

防御能力：中。除了大口径火炮外，大多数武器对它都有很大的杀伤力。

音波坦克（Sonic Tank）

价格：$1000

必要建筑：高级重型兵工厂、研究中心

射击距离：中

速度：44km/h

用途：它通过发射能量巨大的音波来消灭敌人，是对付敌兵和轻型装甲车辆的最佳武器，不过它可是敌友不分的。

防御能力：中。对于各种弹药的防御力和火箭车一样。

空中打击（Airstrike）

价格：免费，不过需要时间。

必要建筑：高级科技工厂

速度：340km/h

用途：沙丘中最快的飞机，它携带的500磅炸弹会给敌兵、轻型装甲车辆和建筑物带来毁灭性的打击。

防御能力：如果被防空武器盯上就在劫难逃了。

弗里曼人（Freman）

价格：免费，不过需要时间。

必要建筑：宫殿

射击距离：中

速度：17km/h

用途：他们是沙丘当地的居民，看似貌不惊人，其实他们可以凭借隐身能力悄悄潜入敌人基地实施破坏，不过弱点是攻击力较弱。

防御能力：中。它对反坦克武器有着很强的防御力，不过高爆弹药、火焰和子弹对它有很大的杀伤力。

奥多斯族（Ordos）

奇击者（Raider）

价格：＄350

必要建筑：轻型兵工厂

射击距离：短

速度：90km/h

用途：同侦察车相比，它拥有更快的速度、更猛的火力和更强的装甲，可以胜任多种任务，其装备的20mm加农炮对付敌兵和轻型装甲车辆十分有效。

防御能力：弱。大多数武器对它都有很大的杀伤力。

背叛者（Deviator）

价格：＄1000

必要建筑：重型兵工厂、研究中心

射击距离：中

速度：30km/h

用途：它不会给敌人造成物理攻击，但它发射的导弹爆炸后会放出绿色烟雾，被烟雾笼罩的敌人装甲部队便会处于你的控制之下。

防御能力：中。除了大口径火炮外，大多数武器对它都有很大的杀伤力。

破坏者（Saboteur）

价格：免费，不过需要时间。

必要建筑：宫殿

速度：15km/h

用途：通过隐身潜入敌人基地后，可以对建筑物进行爆破作业。

防御能力：弱。对于各种弹药的防御力和弗里曼人一样。

哈肯尼族（Harkonnen）：

导弹坦克和侦察车与阿特雷德族相同。

毁灭者（Devastator）

价格：＄1050

必要建筑：重型兵工厂、研究中心

射击距离：中

速度：30km/h

用途：它是沙丘中最强劲的坦克，双管等离子炮的火力虽然猛，不过行

进射击速度太慢且价格太高，不易形成集团优势。另外，毁灭者在危机时刻可以自爆，爆炸后会对周围部队产生严重伤害。

防御能力：它对于子弹和高爆弹药有着很强的防御力，不过导弹和大口径火炮对它都有很大的杀伤力。

死亡导弹（Death Hand Missile）

价格：免费，不过需要时间。

必要建筑：宫殿

速度：700km/h

用途：它携带的高能原子弹头会给敌人带来比空中打击更严重的损失，而且不会被任何武器击落。

超级士兵（Sardauker）

价格：＄120

必要建筑：兵营

射击距离：中

速度：15km/h

用途：它拥有两种武器，在攻击装甲车辆时会选择导弹，在对付士兵时则会选择机关枪。它的威力不会让你失望的！

（以上各种价格均是在中等难度下的，除了升级费用外，其它均会随难度变化而提高或减少，涨落幅度为四分之一）

游戏攻略

阿特雷德族

Mission 1

任务提示：建造香料采集厂并采集价值＄2500的香料。

战术指导：刚刚进入“沙丘”的世界，任务一定很容易，哈肯尼家族的一些散兵游勇同可怕的沙虫相比实在算不上什么威胁。虽然采料车被沙虫吞噬后总部会送来补充，但是还要注意沙虫的路线，让采集车到安全的地方以免浪费时间。

Mission 2

任务提示：消灭所有哈肯尼族的部队。

战术指导：本关可以建造兵营、轻型兵工厂、雷达站等基础设施，在武

器方面则有侦察车和步兵。开始先不要盲目扩军，利用现有资金建造两个采集厂和轻型兵工厂并派部分兵力将来犯之小股敌人拒于基地之外，等到财源滚滚时再开始生产侦察车。大约有十余辆左右便可发起进攻。另外，不论选择哪个地图，敌基地均处在你的正下方。

Mission 3

任务提示：采集价值 $ 5000 的香料。

战术指导：本关我方新增了导弹兵和火箭车。经过前两个任务的热身，击退敌人的骚扰并采集足够的香料对你来说已不是什么难事儿，不过一定要当心沙虫。若觉得光赚钱不过瘾，在兵力充足的情况下可以试试消灭敌人。另外，上面的地图中敌基地在右上方，下面的敌占领区中敌基地在左上方。

Mission 4

任务提示：我们的侦察兵发现了弗里曼人的秘密基地，然而哈肯尼族的军队却封锁了那里。保护弗里曼人并消灭敌人。

战术指导：本关的新式武器是战斗坦克。任务一开始我方有大量的军队，若你在游戏初始选择的难度为 Easy 便可以率领大队人马直奔敌基地，此时敌人还没开始建设且毫无还手之力，消灭它们易如反掌。若难度较高，我劝你还是老老实实开工建设，积蓄实力。我方基地周围香料丰富，建造两三个采集厂就足以满足坦克的生产。有了重型兵工厂后加紧战斗坦克的生产，只有它们才能突破敌人以炮塔和相同坦克构造起来的防线。造出十余辆坦克后迅速进攻位于右下方的敌基地，先炸毁炮塔再消灭敌有生力量，最后把敌人的建筑物一一拆掉即可过关。

Mission 5

任务提示：占领敌人的兵营。

战术指导：本关一开始我方并不能进行任何设施的建设，不要着急，面包会有的，一切都会有的。先升级兵工厂并生产武器、训练士兵，升级完毕后再生产几辆火箭车并指挥大部分兵力向右上方挺进，利用工程师占领那里的星际港口后一辆基地车便会被飞船运来。撤回所有单位，在基地里开始建设。敌人时常会派出相当规模的部队前来骚扰并攻击我方的采集车，一定要注意保护。有了高级重型兵工厂和研究中心后，即可建造导弹坦克，它是攻坚的有效力量。敌人的基地处在左上方，是一个易守难攻之地，虽然从它的

右面和下面均可进人，但如果只在一个方向进攻将会十分困难，这时就要用调虎离山之计。从大部队中分出一小部分迂回至敌基地右面埋伏起来，再将剩下的单位移动到敌基地下面的开阔地带。两部分兵力集结完毕后，先指挥小部队直冲人敌营将大部分敌人吸引过来，下面的大部队进行突击即可一战而胜，敌基地丧失功能后，派工程师占领左上角的兵营任务即告完成。若实施上述计划比较困难，不能一举攻下的话，可以慢慢消耗敌人，具体地说就是占领敌人的香料采集区并逐一干掉敌采集车，直至它们的资金耗尽为止。

Mission 6

任务提示：奥多斯家族的援军已经进入了 Smuggler 基地。迅速攻击这个基地，摧毁星际港口以切断敌人的后援，然后消灭它们。

战术指导：建议选择右边的地图。本关新式武器为围攻坦克。要想靠初始的一小队人马摧毁星际港口肯定是不可能的，只有积极建设，积蓄力量。我方基地处在右上方，地形不是很有利，敌军经常从上下两面进行进攻，为顶住敌人的攻势，修建炮塔用来防御是必不可少的。若感觉生产坦克的速度太慢，建造星际港口可以进行武器的批量购买，价格肯定是便宜不少。奥多斯族的主基地（绿色）在你的下方靠左一点，而港口就在正下方，造出二三十辆各种坦克后迅速进攻敌人的港口，摧毁后可稍做休整继续率领大军搞掉敌主基地，若感觉战线拉得太长，可以生产基地车并在前线建立起补给基地。左上方还有一股敌人，不必管它们，只需将绿色的建筑物和战斗单位消灭干净即可过关。若在本关一开始选择的是左边的地图，攻关中需要注意的是敌人将从左右两方面进攻，敌人基地则一字排开在地图上方，其中星际港口在左上方，主基地在右上方。

Mission 7

任务提示：哈肯尼家族已经撤退，不要让它们站稳脚跟，仔细搜索并消灭它们。

战术指导：本关我方可以生产音波坦克并拥有了空中打击的能力，而且建筑平台可以升级了。敌人共有两个基地，一个在左上方，另一个在中间偏右一点。这两个基地略有不同，其中左边的那个主要以各种坦克为主要进攻力量，尤其是威力巨大的毁灭者坦克，不过还好，这种坦克敌人造的并不多；而右边的那个的进攻力量基本上都是导弹兵，但也不能轻视，一打儿导弹兵

的齐射威力不比一对儿毁灭者逊色。综上来看本关的关键在于防守，所以一定要迅速扩军备战，各个兵种要搭配使用，不过音波坦克的使用一定要谨慎。在顶住敌人的轮番进攻后，我方实力也变得强大起来，等到时机成熟即可发动攻势。建议先攻占左边的敌基地，否则后方空虚，敌方的毁灭者你能挡的住吗？还有要注意的是，行军时保持一定距离，以免重型车辆掉队。在空中打击的配合下，我军顺利摧毁了左边的敌基地，乘胜前进搞掉右边的基地即可过关。

Mission 8

任务提示：消灭一切阻挡你的东西。

战术指导：本关弗里曼人加入了我方阵营。敌军共有四个基地，除了我方所占的右上方基地外，其余三个角落及中部各有一个基地，不过左上方的并没有威胁。我方基地初始位置的地形十分不利，敌人可以从三个方向进攻，而正下方的敌军攻势最猛，所以消灭这股敌人是当务之急。各项基础设施建设完毕后即在基地周围构筑防御工事并放置一些机动力量。积蓄起相当力量后，一举攻下正下方的敌军基地并在此建立前哨阵地。下一步一定要先进攻中部的敌人，否则腹背受敌的滋味儿可不好受呀！攻占此处和左上角的基地后，再次修建前哨阵地，至此对左下方的最强之敌已构成了合围。最后，集结三处的兵力以摧枯拉朽之势消灭残敌即告任务完成。

Mission 9

任务提示：阿特雷德族的最后一次任务，没什么可说的，彻底消灭敌人。

战术指导：以右边的地图为例。本关地形对我方极为不利，基地被地势截为两部分，左、右、上三面都被敌人包围，而且基地周围四门大开，毫无防护可言。由于防线太长，不可能面面俱到，只好分个主次：最上面的出入口防护较好，只需在这里再建两座炮塔并辅以机动力量即可应付；基地最下面十分开阔，虽说有利于建设，不过防御还是首当其冲的，还好敌人从这里进攻的力量不是很强，一般都是导弹兵，偶尔会有少量轻型车辆，而且主要从左下偷袭，所以在这里安放少量的围攻坦克（打士兵）和战斗坦克并辅以士兵进行防守即可；本关防御的重点是中间的山谷里，此处资源丰富且距左右的敌基地较近，所以一定要在此部署大量兵力才能使我方获得充足的资金来源。稳住阵脚后可以在山谷两旁修建导弹塔保护好这个黄金之谷，不过一

定要派装备机枪的兵种守在塔旁以防敌人士兵的偷袭。等把山谷中的香料采集干净，我方应已积蓄起足够的力量可以一战，鉴于左边敌基地中经常出现各种重型坦克，第一个应该消灭的非它莫数。旗开得胜后再挥师东进干掉右边的敌军，最后集结全部力量攻打正上方帝国的军队。

若选择左边的地图，情况则有所改变。本关我方所处位置更加险恶，基地被山谷分隔开来且相距甚远。值得庆幸的是敌人只从建设平台左右的两个方向进攻，其中右侧虽不常进攻，但一来就是三辆毁灭者坦克和若干导弹、围攻坦克；而左侧的攻势非常频繁，不过只是一些侦察车和少量导弹、围攻坦克，相比之下防守的重点应放在右侧。地图的最下方有一巨大的香料产地，这里距我基地很近且不会受到敌人的直接威胁，应将所有的采集车聚集在此处工作。本关最可怕的威胁并不是大量坦克的进攻，而是哈肯尼家族的死亡导弹，它的威力十分巨大，以爆炸点为中心的一个屏幕内的建筑物和战斗单位都会受到打击，所以在建设及排兵布阵时都不要过于集中。建议进攻的顺序为右边哈肯尼族的主基地（发射死亡导弹的宫殿即在此处）、左边哈肯尼族，小心基地最上方帝国的基地。

为了阿特雷德家族的荣誉，前进！

奥多斯族

Mission 1

任务提示：采集价值$2500的香料。

战术指导：实在是太简单了。我方出现了比阿特雷德族的侦察车火力更猛、速度更快的奇袭者，试试看，感觉真的不一样。

Mission 2

任务提示：消灭一切敌人和建筑物。

战术指导：本关的敌人对我方还无法造成威胁。需要注意的是，左边的地图中敌人基地在你的正下方且只有大约一个屏幕的距离，而右边的地图中敌人基地处在右下方，距离较远。

Mission 3

任务提示：消灭哈肯尼家族的军队。

战术指导：本关仍旧十分简单。左边的地图中，我方基地在左上方，敌

人基地处在右下方，另外在采集香料时一定要注意附近的沙虫，它们的活动十分猖獗。右边地图中，我方基地在右下方，敌人基地在左下方。

Mission 4

任务提示：占领敌人的雷达站。

战术指导：我方基地在最右下方的开阔地带，上边和左边都有大量的香料可供采集。本关的敌人为了保护雷达站不被占领而主要处于守势，其投人进攻的兵力十分有限，所以你可以放心大胆地建设。由于可供建设的地域狭小，所以一定要节约使用，等到修理平台建造出来后，恐怕连建造基地的地方都没有了。采集香料时务必要小心可恶的沙虫，毕竟采集车不是白来的，实在不行可派战斗坦克将其暂时消灭。发展到一定程度即坦克数量达到二十辆以上水平即可展开攻势，经过侦察发现通往雷达站有两条路，建议选择右边的一条，这里只有一些侦察车在防守，可以轻松将其搞定。继续向右，突破由两座炮塔守卫的大门后即可发现被一圈围墙保护的雷达站，炸掉雷达站右侧的围墙并顺便推掉附近的敌人建筑物（尤其是兵营和兵工厂，省得敌人老是造坦克和士兵），最后从我方基地中训练两名工程师占领雷达站即可完成任务。如果你的坦克数量足够，完全可以等到炸毁除雷达站外所有的敌人建筑物后在行占领。

Mission 5

任务提示：占领星际港口，采集价值＄15000的香料。

战术指导：本关任务看似简单，只要采集任务一所需价值香料的6倍即可，其实并非如此。一上来，我方只有一些战斗坦克、士兵和三个工程师，要想获取香料必须展开建设。指挥部队向上挺进，先不要理会敌人的那个炮塔，看到星际港口后即刻派工程师占领。顺利占领后，后方会运来一辆基地车，立即移动到右边的空地上展开并修复港口（虽说是白来的，也不能让敌人夺回去）。站稳脚跟后先不要建造兵营、兵工厂等设施，首当其冲的是香料采集厂，在附近造好两个采集厂后再盖兵工厂也来得及。由于本关任务的特殊性，所以有了资金尽量保存起来，不必生产或购买大量的武器，一般只需保持十辆左右的各种坦克即可。本关敌人的主要进攻力量是大量的步兵和导弹兵，用反坦克武器对付它们肯定是不行的，此时只需指挥你的坦克四处碾压便可以听到敌兵们清脆的惨叫声了，若水平不够或鼠标过于难使也不用着

急，别忘了围攻坦克是士兵的克星，快从星际港口购买几辆即可对成群结队的敌兵造成毁灭性的打击（这才是保住港口的真正用意）。如果觉得敌人太烦，快集结兵力攻占左边的敌基地，不过关键还是采集香料，只要你的资金数量达到 $ 15000 即可完成任务。

Mission 6

任务提示：保护星际港口并消灭敌人。

战术指导：以左边的地图为例。我方基地在右上方与处在右中部的星际港口相距较远，为保护港口在三十分钟内不受敌人的破坏，应尽量将部队运送到港口附近并通过它购买各种武器。上方的基地中的空地明显不够，基地外可利用的地方也要盖上地基，而敌人进攻的重点并不在此，所以不必在此耗费过多兵力，只要在外围再修建几个炮塔并辅以机动力量即可。三十分钟过去后，我方的第一批援军抵达港口，其中包括可使敌方单位归我方控制的背叛者。敌人共有两个基地，阿特雷德家族的在左上方，哈肯尼家族的在左下方，集结大部分兵力先攻下左上方的敌基地，再向下推进摧毁哈肯尼的基地即可过关。另外，被背叛者击中的敌单位只是暂时归我方控制，一会儿即恢复原状。

右边的地图中我方基地处在中部，虽距离港口较近，比较容易呼应，但敌人的两个基地分别在正上方和右下方，使我方处于腹背受敌之势。不过只要沉着应战，对付它们还是绰绰有余的。另外提醒一下，我方基地的上方和左下方各有一缺口，其中左下方的一个经常会被敌人利用，所以一定要把它堵得结实一点。

Mission 7

任务提示：摧毁帝国的军队及其忠实的走狗——阿特雷德族。

战术指导：本关可以生产背叛者。任务一开始，我军和盟军处在左上方的位置，地势还算可以。基地最上方主要由盟军控制，由于它们不断运来强有力的援军，所以对上面的防守不必多加操心。基地的下面和右侧处于我军的掌握之下，敌人进攻的重点就在于此，而盟军又不会主动过来帮忙，所以这里的防守任务就是我军的了。经过一段时间的攻防，你会发现右侧来的敌人大部分只是一些轻型装甲车辆，偶尔会有几辆战斗坦克，看来在此集结大量的兵力进行防御是没有必要的，只需在地势高的地方修建几座导弹塔即可；

而下方来的敌人更是弱，连像样的战斗车辆都没有，充其量是一队导弹兵，正好在此集结兵力以备大规模的进攻。需要注意的是，虽然敌人地面的实力比较弱，但它们拥有空中打击力量，其威力还是不容忽视。顶住敌人几次空中轰炸后，我方部队的实力已十分强大，终于可以进攻了。先消灭下方的小股敌人，再挥师北上会同盟军铲平帝国和阿特雷德的联合阵地后即告任务完成。

Mission 8

任务提示：消灭一切敌对势力。

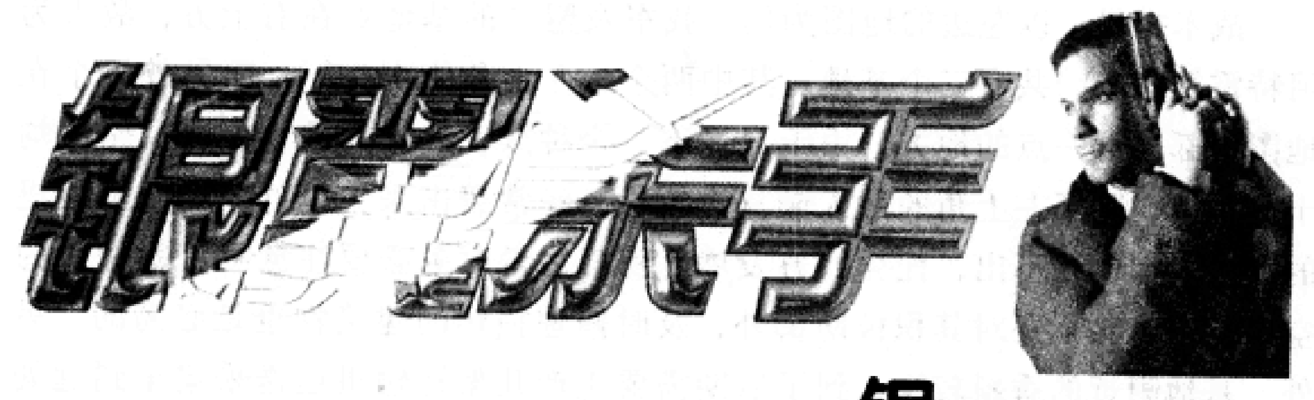
战术指导：本关可以训练破坏者（不过感觉它的作用并不大，虽然已经隐身，可往往还没渗透到敌基地内部就被敌人的多重火力干掉了）。同上一任务一样，我军与盟军共同守卫着左上方的基地，我管下，它管上。不过敌人的组成有了变化，哈肯尼族、阿特雷德族和帝国三派联手对付我方，实力可谓增强了不少（这一点在实战中看得一清二楚），其中阿特雷德族处在右上方、帝国位居中部、哈肯尼族则固守右下方。我方基地中，上面由盟军把守应无大碍，我军控制的区域内右、下各有一个入口，右侧的初始时已具规模，下面的则需自己砌墙建设，只留一道三格宽的大门供采集车和战斗车辆进出，其余地方全部用围墙封死并在墙后修建导弹塔，只有这样才能确保基地的安全。任务伊始，哈肯尼家族便显出了强劲的势力，它不断派毁灭者、围攻、导弹等各种坦克从我基地的下面进攻（此时，下面的防御工事还未修整完毕），为了熬过这段困难时期只好先派战斗坦克予以反击；就在哈肯尼族猛烈进攻时，势力稍弱的阿特雷德族和帝国军从右侧趁火打劫，幸好此处已经修建了两座导弹塔并有围墙防护才使我方基地免遭灭顶之灾。敌人的前几轮攻势被我方顽强的防守压制了下来，此时最可怕的事情发生了，哈肯尼族的死亡导弹和阿特雷德族的空中打击对我方基地实施了突然袭击，造成了一时间的电力不足，看来需要多造一些导弹塔以防空中打击，而对于死亡导弹只好将建筑物分散开来以免损失过大。经过一段时间的生产建设，我方终于等到了反击的时刻，集中绝大部分兵力并在盟军的协助下从最上方的阿特雷德族的基地开始由上而下逐一摧毁它们即可完成任务。

Mission 9

任务提示：将敌人终结。

战术指导：以左边的地图为例。我军及盟军的基地处在右上方，敌人为阿特雷德家族，共有三个基地，其中两个从左上角依次排下，而另外一个在地图中部靠下一点的地方。由于只剩下一个种族，敌人的进攻方法及路线均十分单调，除了左上角的敌人颇具进攻性，经常袭击采集车外，其余基地里的敌人大都龟缩不出，任凭我方发展。积蓄力量时务必要注意阿特雷德族的空中打击，除了要对其积极防御外，及时修理损坏的建筑物也是必需的。另外，基地附近的香料较少，到了后期需要生产几架运输机运送采集车到远处香料丰富的地域采集。

再说右边的地图。这个地图中我方基地在右上角，敌人基地集中在中、下部且为哈肯尼族。对付该族时一定要注意它们的死亡导弹。另外，进攻时一定要注意地形，不要被敌人围在山谷里，落得个“凤雏”的下场。



银翼杀手 ★

游戏攻略

在动物商店外面的犯罪现场外，你（麦考伊）和警察对话了解基本案情，观察商店被撞的大门，翻翻消火栓，拾起地上的黑色金属碎片。再通过警察了解左边的旁观人，得到一些情报。和动物商店老板对话，了解到许多情况，包括露西的介绍信。拾起地板上的子弹，观察摄像机，从动物商店老板那里得到照片光盘。然后进入露西的房间。拾起左边角落的玩具狗再问老板一些问题。

回到警察局，要先到第二层，听听专家的化验分析结果。

各种化验分析报告：

1．子弹分析报告，看来是使用外星杀伤武器。

2．动物验尸报告，一半真的，一半假的。

3．汽车脱落漆分析报告，这种车子也许能在附近的车店找到。

4．金属碎片分析报告。

听完分析后，再到三层，看看水晶丢在桌子上的香烟，看来她练习得很刻苦。然后进入射击练习场，和看门警卫聊聊天，再进行射击练习，注意不要射击平民。

训练完了之后，进入旁边的电脑室进行两张照片的对比分析。得到如下线索。

1．露西的头部特写照片，表明她在笼子前面。

2．她的脚链的照片。

3．动物杀手的照片，在门口。

4．嫌疑犯靴子的照片。

5．罪犯车子的照片，在门右边。

6．车牌照照片（用框框住车子尾部）。

出了警察局之后来到唐人街，向穿红色衣服的男人打听，但是一无所获。这时一个胖子正想跟你说话，但是老板叫住了你。向店老板询问所有情况，得知他雇了个新厨师。

进入厨房，向厨师询问关于露西的事情，开始时他是不会承认。既然如此，不如出去兜一圈回来再说（条件是你得到的证据要充足）。

得到证据后，再次质问厨师，可他竟然推倒汤锅。注意躲避！掏枪追出去。追到巷子里，会看到一个流浪汉，这时候有三个选择：

1．询问他——然后给他些钱，不过那厨师是暂时找不到了（过会儿他会在你的住所屋顶袭击你）。

2．杀了他——由于过分激动和紧张导致你走火。打死他后要把他藏在垃圾筒里。

3．不理他——继续追击那厨师。

上楼走到尽头，厨师出现了，这时你又有两个选择：

1．干掉他，得到他的照片。

2．放走他。

走出楼梯，这时候又会看到那红衣男子出现，他承认走错了，匆匆离去了。和盖夫交谈，听说了很多关于月球车谋杀案的事件。如果你直接去拿牌照，那回来后盖夫会不在了。但是他会在你公寓处等你。

（注：别忘记回到流浪汉所在的垃圾箱找到车牌。）

回到公寓。如果你没有干掉厨师（不包括放过他），他会在停车场攻击你，这时必须杀死他。如果盖夫刚才没有和你说话，他也会出现在这里，告诉你关于月球车的事情。

回到你的房间睡觉吧，今天该休息了。

从收听电台新闻和留言中得知又发生了一起谋杀案，去往泰里尔公司。

来到泰里尔公司，从警卫那里得到光盘照片。在控制室发现有人试图进入资料库。于是在地板上搜索：

1．耳环，在地板中部。

2．小册子（这个东西是随机出现的）。

进入实验室，和摄影师聊聊，然后搜索地面，检查尸体，得到：

1．金斯顿餐馆的外卖盒子。

2．狗圈，它的上面写着 RIKKI，好像是个密码。

3．雷管。

出来后来到左面控制台，将狗圈上的 RIKKI 作为输入密码进入资料库。在这里得到了 DNA 磁盘。后来在这里遇到了水晶，你可以再问警卫一些问题。

来到警察局，用电脑检查刚刚拿到的光盘。去第一层要求古萨给你安排与泰里尔公司老板见一次面，然后到监狱质问犯人。再次来到射击场，发现了一种新武器，然后向看守了解些情况。

来到泰里尔公司，和老板及其助理交谈，可是没什么进展，只好离开那里。

此时来到安尼莫尔大道，同卖鱼的闲谈，之后去有蜻蜓霓红灯的地方打听。在这里可以给麦琪买个玩具（从旁边的舞蛇人那里也会得到一些信息）。经历一些事后进入小贩中心。在这里和金斯顿餐馆的老太太说话，然后再向酒保要杯酒聊聊天。来到依左的商店，可能你会看到水晶，看来她也看到这里有什么问题了。问依左所有问题，如果他来不及回答，那就出去溜一圈回来再问，这时他终于露出马脚，用相机晃你一下就跑！

追进商店，用手枪射击锁着的铁门，打开它并进入地下室，注意查看地板中央，这里会有个齿轮。从右边出口继续追踪，一直来到地下水道，发现前面的路已经不通，然后返回，沿梯子从另一下水道出口爬上去，发现依左向你扑来，幸好水晶及时赶到，开枪射杀了依左，救你一命。

注意：如果从原路返回，并且走到你的停车处，会被暗中埋伏的依左杀死。这里还要知道，有两种可能性：

1．依左是人类：你没有找到那个齿轮。

2．依左是复制人：你在他的老窝里发现了齿轮线索。看来复制人正在找制造基因的工程师。

来到基因大道，又遇到了红衣男人，和他聊聊。然后往左边去，进入邻街的实验室，发现科学家正被铁链锁住，而且他身边有定时炸弹正在倒记时。迅速用枪将铁链打断，并逃离现场。爬上左边的阁楼，发现了信封和留言。

到基因大道右边的眼球实验室，不厌其烦地问完所有问题，出来就可以去大厦。

一直搜索到卫生间，在此似乎看见有一白衣人掠过，来到尽头，敲碎柜子上玻璃，将柜子当梯子用，爬上屋顶……

来到约昆饭店，移动到窗户边解脱捆绑，拾起椅子下面的奶酪、钱币，还要在其他地方检查。

1．椅子下面的奶酪。

2．椅子下面的钱币。

3．地铺上的洋娃娃。

4．洋娃娃右边的月球车照片。

从左手边出门，看到一个大汉正在威胁饭店老板，没有关系。对话后反身进入房间进行搜索。

1．抽屉里的徽章。

2．浴盆里的鳞片。

约昆饭店门口处有一辆破烂的小汽车，看看车牌照，然后搜寻车子里面。

返回被绑架的房间，从另一出口进入，在所有房间穿梭，来到一有电脑的房间，打开打印机，然后查询电脑。

在入口处询问赛巴斯帝安有关基因公司的其他问题，直到他厌烦为止。

进入疯狂大厅，询问两个老人关于露西的事，他们会提到奶酪的事情与金斯顿饭馆有关系。

再次来到小贩中心，询问依萨贝拉大娘事情的原由，把刚找到的鳞片拿给卖鱼者征求意见。然后去问蜻蜓首饰店的秘鲁妇女，她会告诉你新的信息。

回到警察局，从依左照相机里的相片里你会看到你惊恐的面孔。在这里会有一张或者两张照片，对于第一张照片会有两种可能性：

1．迪克托娜的照片

如果你在首饰店那里没有看到蝎子盒，那么从照片人群中找出她来，再观察她的手

2．蝎子盒子或者是鱼鳞的照片

如果你在首饰店看到了蝎子盒子，那么这将是一张奇怪鱼鳞的照片。

依左照相机里面的第二张照片是中国酒吧的照片，仔细观察会发现有一秘密摄像机在酒吧墙上方。

如果你在约昆酒店找到这张照片，除了看到两个复制人的照片以外，还在照片中右后方的位置看到了自己！去和古萨谈谈关于徽章的事情。现在或许有时间到监狱去和囚犯对话——做个测试。

回到小贩中心，问酒吧老板关于秘密摄像机的事情。

用电脑分析这张照片时，发现里面的人物有些出人意料：

1. 古萨的照片，他正在和一个穿灰色运动衫的男子说话。

2. 依左的脸部照片。

来到狂野之城，进入售车商店，问飞毛腿关于露西、黑色轿车的事情。

（好了，现在你拥有了几乎所有线索。你的下一个行动会直接影响到剧情。现在应该记住，你下面碰到的嫌疑犯有可能是真正的人类或是复制人，如果是人类一定要放过，只要向他们开枪则游戏结束；如果是真正的复制人，则可以杀死或者放走并提醒他们注意水晶，但是会影响到水晶在结局里对你的态度。）

面对戈多

进入右边的酒吧，和红衣男子谈谈那厨师，这时戈多将会有些反应。

1. 如果戈多是人类。他会嘲笑你之后跑出酒吧，你追出去后他叫你向他开枪，你可以逮捕他或者释放他。

2. 如果戈多是复制人。他会说你也是复制人当中的一员。当他逃跑后，你要掏出枪来紧紧追赶，如果发现他手里有枪，要毫不犹豫地把他击毙，如果没有，就让他逃。

3. 如果你追捕他到最后，他会中途劫持一个人质，这时水晶也出现了。

这时你可以：

1. 直接向戈多开枪。

2. 让水晶向戈多开枪。

3. 向人质开枪。

4. 向水晶开枪。

5. 将水晶手中的枪打掉！（这是高难度动作）。

面对露西

在游戏中心你会碰到在一台大型游戏机前的露西（如果没有的话，就到迷宫里转一圈，回来就会看到她），问她所有问题。

1. 如果露西是人类。当你问完问题她突然拔腿跑掉了。以后在下水道你逃脱警察追捕的过程中会遇到她，就是从下水道十字路口通往依左老窝的路上。然后她主动要求测试，结果发现她是真人。

2. 如果露西是复制人。她逃入迷宫，追！当她毫无去路的时候，竟然大叫到“非礼啦”，这时出现一个警察，他赶到的速度之快令人佩服，在你还没来得及说明情况时，已经被他搞定了。最后还是水晶出现救了你，你们回到镜子迷宫继续追捕露西。

3. 如何对待露西：

可以选择杀死露西，因为她不过是部机器而已；

可以警告并放走露西，叫她小心水晶。

面对迪克托娜

进入左边的戈里的俱乐部，发现有个大胖子守卫正在巡视，左边有个旋转酒吧，第一眼好像看到了古萨！你几次试图进入，但是都被守卫阻拦，到前台的跳舞女孩那里和她搭腔，她不会理你，但是吸引了守卫过去，趁他尚未发觉，快步从旋转包箱进入内部酒吧。看到红衣男子，和他说话，等待他说“下一次表演……时，向左进入观看迪克托娜表演的观众席，如果这时你点迪克托娜的节目会和多数情况一样被守卫扔到街道上。和守卫说话，趁其正忙快步进入戈里的老窝，到处检查，得到光盘和戈里的照片（在远离戈里房门的沙发右端）。这时戈里发现了你，于是你们要做个交易，当他建议你们喝一杯时，一定要收起手枪，如果不收的话……光盘就没了。

这里又出现了分支：

1. 在买蜻蜓首饰那里没有找到蝎子盒子。

2. 在买蜻蜓首饰那里找到了蝎子盒子。

它们发展的情节略有不同，但是记住，收枪要快，不要向戈里射击，否则看门的胖子会赶来把你干掉的。到最左边找到迪克托娜的房间，从其梳妆台发现一首诗，和她交谈——有两种可能出现：

1. 如果她是人类：她就会突然起身，逃之夭夭，你不能够追到她，但有时候你也会有机会再次看到她。如果未要求测试她，那么以后在第五关的时候她会给你打电话并要求在月球车或者飞毛腿售车商店那里与你相见。

2. 如果她是复制人：要求测试她或者警告她小心水晶，测试可能成功测出她是复制人，也可能由于你的过激而中途失败。

A. 如果测出她是复制人，掏枪，这里她可能突然起身逃跑，跟踪她．追击到放映室，她突然打开强光。你用枪将灯打灭，上梯子，进入顶层．这时，你还有机会作出2种抉择：

a. 放过迪克托娜：收枪，寻找她并和她交谈，放走她，然后下楼梯向赶到的水晶解释。

b. 杀死迪克托娜：对准墙壁一通乱扫，将其射出窗外。

B. 如果测出她不是复制人，她会突然掏出手枪，叫来一个警察，将你打昏并准备予以私刑，幸好水晶及时赶到，救你一命。然后你们就可以返回去追杀迪克托娜。

注意：你射击墙壁和柜子的时候会引起大火，她会浑身是火向你扑来，小心！

来到地下。突然警察局传来要通缉你的消息。从地下走，通过那两个曾想虐待你的警察的房间。从铁门出去，来到十字路口，一直往西边走，从此回到公寓。可能会遇到盖夫，和他说话。在88层，一个陌生男子将你哄了出来．再来到下水道的十字路口．如果你现在进入北方（上方），那么会出现警察向你射击。过会儿可以再回来——他们就会消失。由于你是在被追捕过程中，所以任何地方都不可久留。往南走（如果之前你放过露西，这里你会遇到她的），回到依左的老窝，你搜寻武器，有时候会找到一些威力大的子弹。再从十字路口北方进入，乘坐电梯来到一处（注意，这里假设你在第一关将流浪汉杀死了，这里只会有张申请表在咖啡桌子上）。问他所有的问题（但是他是个酒鬼．要到中国酒吧买--瓶酒后再回来），问完后往右边走。

跑上木板，会出现一只大老鼠，这时马上返回左侧，迅速掏枪杀死老鼠．向右进入到双胞胎的实验室。了解克鲁维斯，复制人的情况，基因的问题以及动物商店老板的情况，注意，以后有时间，可以回到动物商店质问老板怎么回事。他们会不同意你的测试．你可以（选择）：

1. 杀死他们：搜查他们身体旁的显示器，会找到古萨的光盘文件。

2. 和他做交易：从他们身后中间的通路走，上梯子一直来到泰里尔公司，不要惊扰守卫，直接进入电梯．在桌子上拿到资料。出来后不要理睬警卫的呼喊，赶快逃跑．注意：最难度在这里，逃跑起来不那么轻松．曲折会比较多。

从实验室最右上楼，来到双胞胎的工作阁楼，打电话约会古萨。古萨在平台处等你。这时可以选择：

1. 开枪杀死古萨。

2. 让复制人杀死古萨。

回到家中，正如古萨说的，那个陌生男人已经不在这里了．但是有两种可能性：

1. 爱犬麦琪不在家中。

2. 爱犬麦琪死去，从桌上遗留的香烟来看，这是水晶干的。

电话铃响了，会是谁呢？有可能是下面几种情况：

1. 水晶。

2. 露西或者迪克托娜。

3. 克鲁维斯。

你还可以最后检查一下手中的戈里俱乐部的照片：

1. 如果你搞到了蝎子盒子和戈里的光盘照片，那么这是张迪克托娜化妆间的照片，你会从镜子里发现露西，还有送花的克鲁维斯。

2. 如果你没有搞到蝎子盒子和依左那张现实迪克托娜携带蝎子盒子的照片，那么这应该是张主化妆间的照片，看地板上的盒子，是蝎子，还有镜子里，是露西和戈里。现在要做的就是最终的抉择：

1. 按照露西或者迪克托娜的约会去到飞毛腿的售车商店那里．她在那里等着你。具体行走路线是从家里出来，原路返回到十字路口，向东走，来到有椅子的房间，右边出门，然后向北走，从左边废弃的小汽车上边的墙洞进入，从另一旋梯爬上，她就在商店门外．和露西（或者迪克托娜）一起进入商店，和飞毛腿交谈，上到房顶，这时候水晶出现了！此时会有两种情况。

A. 水晶向露西（或者迪克托娜）开枪，你也掏枪向水晶射击，并在她打死你的爱人之前将水晶击毙。你们迅速回到下面，发现警察已经包围了这里，左边打开升降机，使用爱人手中的炸弹，炸开一个缺口，你们从你来的旋梯下去，开车双双奔向远方。

B. 水晶向露西（或者迪克托娜）开枪，你也掏枪向她射击，但是速度太慢，没能在水晶打死你的爱人之前将她及时击毙．搜索露西（或者迪克托娜）的身体，发现一颗炸弹，为什么她会有这个炸弹呢？也许她是防身，也许对你不怀好意？当你迅速下楼时，发现警察已经包围了这里，左边打开升降机，

使用爱人手中的炸弹，炸开一个缺口，从你来的旋梯下去，开车独自奔向远方。

2. 直接来到月球车。从家里出来，来到十字路口西（左）边的路口，向北进入，再向北上，现在可以进入了．射击或者不理老鼠的攻击，向左走，终于会到达月球车处，水晶在这里已经恭候多时了．话不多说，你们火拼，将她打死．她尸体左边有月球车的燃料．向上走，在月球车外面看到复制人萨迪克．你可以选择和他说话，他会允许你进入月球车，此时，你可以

1. 将其杀死：进入后，只见克鲁维斯已经奄奄一息，你可以：

a. 听他说精彩的遗言，看着他静静死去。

b. 少说废话，开枪把他打死。

走出月球车，遇到盖夫，将问题推给死人们，你是最好的银翼杀手了．拥有荣誉和金钱。

2. 进入月球车

露西（或者迪克托娜）可能也在场，克鲁维斯向你要DNA的资料，你们大家一同飞离地球，在这边，是盖夫无奈地看着你们远去。

3. 找水晶去（完美结局）

你们小心躲过了路上的炸弹，来到月球车，看到麦琪在那里．它看到你非常高兴，突然它脖子上的炸弹将它炸死，该死的复制人！血债血还．水晶从另一侧去了，这时，复制人萨迪克出现了……

游戏结尾

结局一

1. 麦考伊和露西乘车逃离，露西是人类。

2. 麦考伊和露西乘车逃离，露西是复制人，麦考伊没有DNA资料，所以不能够延长她有限的生命，他们不知道还能漂流多久，但是至少他们是自由的。

3. 麦考伊和露西乘车逃离，露西是复制人，麦考伊搞到了DNA资料，所以能够有机会延长她有限的生命。

4. 麦考伊和迪克托娜乘车逃离，露西是复制人，麦考伊没有DNA资料，所以不能够延长她有限的生命，他们不知道还能漂流多久，但是至少他们是自由的。

5. 麦考伊和迪克托娜乘车逃离，露西是复制人，麦考伊搞到了 DNA 资料，所以能够有机会延长她有限的生命。

结局二

接在结局一任何一个结局的后面．克鲁维斯死在月球车的地板上。

结局三

6. 孤独的离去．因为麦考伊在逃跑时没有能够从水晶枪口下将露西救出来。

7. 孤独的离去．因为麦考伊在逃跑时没有能够从水晶枪口下将迪克托娜救出来。

结局四

8. 麦考伊乘月球车同克鲁维斯一同逃离地球。

9. 麦考伊乘月球车同克鲁维斯还有露西一同逃离地球。

10. 麦考伊乘月球车同克鲁维斯还有迪克托娜一同逃离地球。

结局五

11. 麦考伊和水晶一同并肩作战，他们有美好的前景（我看这个是比较美满的）

结局六

12. 麦考伊杀死水晶，在月球车杀死其他复制人（当然也可以等待克鲁维斯死去），走出月球车，盖夫称赞他是个出色的银翼杀手，拥有所有的荣誉和奖金。(但是没有一丝的兴奋)



星际争霸 ★

游戏虫手记

经过一再地跳票，《星际争霸》终于上市了!!! 秉承 Blizzard 一贯的优秀品质，《星际争霸》将即时战略游戏又推上了一个新的高峰。其精美的画面、恰当的配乐、严谨的系统，无一不令人对历史并不久、但名气却不小的 Blizzard 公司由衷地佩服。不过有些玩友也表示不是十分满意，也许是当初期待过高的缘故吧。但愿“暴雪”的下一个作品能够让所有的玩家心服口服。

快捷键

[F10 or Alt + M] 游戏菜单；

[F1 or Alt + H] 游戏帮助；

[Alt + S] 存储游戏；

[Alt + L] 读取游戏；

[Alt + O] 游戏设定；

[+] 加快游戏速度；

[-] 减慢游戏速度；

[Alt + X or Ctrl + X] 退出游戏；

[Alt + Q or Ctrl + Q] 退出任务；

[Ctrl + M] 关闭音乐；

[Ctrl + S] 关闭效果音；

[Ctrl + 数字键] 设置编组；

[数字键] 选择设置的编组；

[两次键入相同的数字键] 将所选编组显示在屏幕正中；

[Ctrl + 选择单位] 选中主屏幕上所有的这类单位；

[Shift + 选择单位] 从目前的选择中添加或去除此单位；

[Shift + F2, F3, F4] 存储当前位置；

[F2, F3, F4] 显示当前位置；

[Alt + C or Ctrl + C] 使所选单位位置居中。

Terran 族

部族分析

选择 Terran 族这种类似人类的种族，由于玩起来难度较低，是玩家最易上手的选择。它的建筑物名称和图案基本都是为人所熟悉的，如指挥中心（Command Center）、兵营（Barracks），而且其大多数建筑物都可以移动，这是另两个种族所不具备的。总的来说，Terran 族的地面部队实力一般，但是一群围攻坦克（Siege Tank）攻击（Siege）时，炮火齐鸣，威力还是相当可观的，只不过没有防空能力。Terran 族的最强者莫过于巡洋舰了（Battle Cruiser），其不但攻击力强大、装甲奇厚之外，还有威力骇人的 Yamato 炮，能一炮摧毁敌方的某些建筑物，但其恢复能量的时间较长。Terran 族的机械化部队和各种建筑物在损坏后都可以得到修复，但要耗费资源。此外，Terran 族的整体防御能力可以说是最强的，只需将几个士兵放入掩体中（Bunker），就可以抵挡大量的敌人，而且可以进行修复。

陆战队（Marine）和喷火兵（Firebat）的 Stim Pack 能力，每使用一次，牺牲半数的生命值，换来更快的速度和射击频率。开发单位：研究院（Academy）。

幽灵（Ghost）有三种特殊能力：隐身（Personal Cloak）能力——使敌人暂时无法发现，但躲不过探测器（Detector），如 Zerg 族的 Spore 和 Protoss 族的 Photon Cannon 等；锁定（Lockdown）能力——使机械类部队暂时瘫痪，任凭破坏；核攻击（Nuclear Strike）能力——设定核弹攻击的目标。

科学船（Science Vessel）也有三种特殊能力：防御体（Defensive Matrix）——提高受用对象的防护能力；电磁波（EMPShockwave）——针对 Protoss 族的装甲，一次摧毁一个单位的全部装甲，它还能一次释放对象的全部能量；辐射（Irradiate）——对有机体生命，快速消耗它的生命值，直到死亡。后两种能力的开发单位：科技工厂。

在对付 Zerg 族时，由于对方的防空能力较差，可利用各种空中力量对其实施毁灭性的打击，尤其是多多利用巡洋舰的强大威力。

在对付 Protoss 族时，由于对方空中和地面力量比较均衡，应进行大规模的立体作战，充分发挥各兵种的优势，但要小心 Templar 的射线风暴，可以用

一个小兵去引诱Templar。

在对付本族的军队时，务必要带上有探测能力的战斗单位，以防隐形侦察机（Wraith）。

游戏攻略

入门：建设营地

任务：建设3个补给站（Supply Depot）；建设一个提炼厂（Refinery）；收集100单位能源（Vespene Gas）。

提示：作为入门，这关十分简单，地图上分散着一些Zerg族的初级战士Zergling，随便杀几个玩玩，练练手，你可以熟悉一下游戏的界面。

1 荒 原

任务：找到Raynor；建设一个兵营（Barracks）；训练10个陆战队员（Marine）。找到Raynor后的新任务：Raynor必须存活。

提示：沿着公路走到对岸，就能找到Jim Raynor，注意他的安全，到达地图下方就可以开始建设基地了。此时，敌人数量较少，你可以在Raynor的带领下消灭它们，也可以让Raynor在路口安放几个蜘蛛雷（Spider Mines），以熟悉这种武器的作用。

2 死水基地

任务：消灭异形军队；Raynor必须存活。

提示：在你的基地的上方有一小股Zerg族军队，消灭它们继续向上，会发现待援的基地。Zerg的孵化巢位于地图右上角，摧毁它！

资源位置：这一关的资源应是绰绰有余，除了原有的，左上方和右下方各有少量资源。

3 危险的联盟

任务：存活30分钟不被消灭。

提示：这一关我方被Zerg族的军队层层包围，应将所有力量投入防守。敌人主要从右路进攻，应在右边的路口修建几个掩体，并放置陆战队员（Marine）及喷火兵（Firebat），虽说士兵的作战能力并不强，但在掩体中可是威风八面，在此基础上，还可用兀鹰战车（Vulture）放置一些蜘蛛雷。在防守敌人地面进攻的同时，还应建造一些导弹塔（Missile Turret），以防空中袭击。当然，左路的防守也是必不可少的。在最后的几分钟里，敌人会发起潮水般的

进攻，相信你的防守会滴水不漏的！

资源位置：由于此关只需坚守即可，所以本方基地内的能源应足以应付敌人的进攻。

4 秘密装置

任务：从联邦网络处取回数据盘（Data Disk）；Raynor 必须存活。

提示：切记不可莽撞从事，一定要步步为营，逐个打开机关，最后将位于地图深处的数据盘取回。行进途中要注意墙上及地面上的防御装置。行进路线：先去地图中右方的信号点（Terran Beacon），传至 5 号地区，打开旁边的机关后再回到 6 号地区，然后直奔地图上方的黄色信号点（注意沿途的防御系统，可以将它们一一关闭），传到 1 号地区后再向前行进，进入一秘密基地，走到白色信号点上即可。

5 革 命

任务：护送 Kerrigan 至 Antiga 的指挥中心；防御 Antiga 的反抗；Raynor 和 Kerrigan 必须存活。

提示：首先应与女指挥官 Kerrigan 取得联系，随后占领右方的基地，即可展开建设，最好在积蓄力量的同时，建造一些导弹塔及掩体，以防不测。最后利用侦察机（Wraith）的隐身（Cloaking Field）能力，掩护运输舰（Dropship）携带你的军队在敌人基地的薄弱地带登陆，如有可能，可以在敌人的领地里大搞建设，最后将敌人全部歼灭。

资源位置：地图右上方有大量资源，若还嫌不够，右下方还有一些，不过敌人也不会放弃这片资源的。

6 诺拉德二号

任务：保护巡洋舰诺拉德二号（Norad II）；护送 Ranyor 和两艘太空船至诺拉德二号处。

提示：及时修复诺拉德二号和掩体，将步兵进驻掩体，工程兵（SCV）在一旁随时修复。由于敌人对诺拉德二号的进攻并不强烈，所以可将精力集中在我方力量的发展上。在积蓄相当实力后，可大举进攻，打开一条道路来，若强攻不行，可取道下方避其锋芒，定可成功！

资源位置：本方基地里的资源可能不太够用，别急，向上探索即可发现新大陆。

7 王 牌

任务：将PSI发射器送至敌军基地；Kerrigan必须存活。

提示：开始时立即将Kerrigan和其余士兵撤回下方基地，在上方两处路口修建掩体和导弹塔，抵御敌军的侵扰。这一关我方可以建造围攻坦克(Siege Tank)，应充分利用其升级后具有的围攻能力，进行防守，不过它不能防空，近距离作战能力也很差，所以还要建造一些导弹塔并部署部分士兵协同作战。占领基地右方的资源后要加紧开采，尽快建立起一支由一队围攻坦克和士兵组成的混合部队对敌人展开攻势，并带上一艘科学船（Science Vessel）以防敌人的隐身部队。最后将PSI送至信号点（Terran Beacon）即可。

资源位置：左下方基地有一定数量的资源，在开采的同时，应尽快占领右方的能源，但要小心敌人对右方的偷袭。

8 重大行动

任务：摧毁联邦军队；Duke必须存活。

提示：迅速将建筑物与人员送到对岸，在路口处修建各种防御设施，并利用围攻坦克的强大威力保护好基地，同时要小心敌人的小股空中力量 。建造一队围攻坦克，在侦察机的空中掩护下，迅速占领左上方敌人基地，然后再次集结毁灭性的力量，将右方的强大敌人一举消灭。这一关可以利用Duke的巡洋舰上装备的Yamato炮射程远的优势，将小股敌人逐一消灭。

资源位置：此关资源充裕，对岸的资源足够组建一定数量的军队。此外，地图中右方及左上方敌人的领地中均有大量的资源，占领它们，敌人便无足够的资源与你抗衡了。

9 新盖茨堡

任务：摧毁Protoss族的军队；不可摧毁Zerg族建筑物；Kerrigan必须存活。

提示：要保证不摧毁Zerg族的建筑从而免受它们骚扰，只需在四周的路口布置一些防御设施即可。由于Protoss族的军队只会从右下方的路口进攻，所以在这里要集结大量的兵力加强防守。这一关可以大规模建造巡洋舰（Battle Cruiser)，若资源不够的话，左下方还有大量资源可供利用。集结一队巡洋舰及一队围攻坦克，在地空力量的协同作战下，摧毁Protoss族的基地易如反掌。不过在你摧毁Protoss族的军队同时，Zerg族的军队会进行大规模的进攻，

务必小心。

资源位置：这一关四周虽有许多资源，但只有基地内部和左下方的可供利用，注意节约哦。

10 重 击

任务：摧毁离子炮；Raynor必须存活。

提示：这关敌人十分强大，而且会使用幽灵进行核打击，所以在防御时应注意层次，实施立体防御，基地外部也要部署一些防御力量，以防敌人的核打击。若被核弹头锁定，应迅速撤离红点处。打好基础后，要迅速积蓄进攻力量，还应以巡洋舰和围攻坦克为主攻力量，可适当配备一些速度快的部队，在进攻时别忘了带上一些科学船，以提高探索能力。将沿途的敌军消灭干净后，可直接用大量巡洋舰强攻最上方的Ion Cannon，相信不成问题。历经千辛万苦的您就可以欣赏到Terran族的通关画面了（注意：这一关基地空间狭小，要充分利用）！

资源位置：初期，基地内的资源足够用。到后期，必须占领地图中部的资源，以备总攻。

Zerg族

部族分析

Zerg族这种类似爬虫、异形的种族，它们是通过不断的孵化、变形来壮大实力的。一种称为“Creep”的物质是它们发展的基础，只有地面上覆盖着“Creep”，Zerg族才能在上面进行“建设”。当然，其它种族是无法在“Creep”上面建设的。其各种生物都是由生活在孵化巢（Hatchary）周围的幼虫（Larva）变异形成的；其各种建筑则是由雄蜂（Drone）变异形成的，其建设完成之后便销声匿迹了。由于是纯粹的生物，受到伤害后，它们无法得到快速修复，但是随着时间的推移，它们都能慢慢地得到恢复。Zerg族拥有最强大的地面部队Ultralisk，近距离攻击凶猛无比。但是致命的弱点是毫无防空能力，所以在进攻时一定要带上相当数量的防空力量。它的空中力量守护者（Guardian）的射程超过了各族防空设施的射程。

女王（Queen）有四种特殊能力：感染（Infest Terran Command Center）——俘获Terran族的受到相当破坏的指挥中心；寄生虫（Parasite）——被寄生的

单位即刻变成了你的侦察兵，但不归你控制；孵化炸弹（Spawn Broodings）——射入敌体内后，即刻吞噬敌人，并孵化出两个 Zergling；诱捕（Ensnare）——使被施用对象移动速度和防护下降。后两种能力的开发单位：女王之巢（Queen' s Nest）。类似蜈蚣的 Defiler 有两种特殊能力：黑云（Dark Storm）——使黑云覆盖下的有机生命体力下降；瘟疫（Plague）——使感染者的体力下降至最低。开发单位：Defiler Mound。此外，Defiler 还可以利用基本能力 Consume，吸取本方战士的体力，被吸取者即刻死亡（注意：要小心使用，千万别把体力满值的战士给害死）。

此外，除了 Ultralisk，其余的 Zerg 族的地面部队均有一种其它两族所不具备的特殊能力，即钻地（Burrow）。在你的战士体力不足时，可以钻入地下慢慢等待而不被敌人发现（注意：钻地逃不过有探测能力的单位）；也可将你的部队神不知鬼不觉地集结到敌人基地周围，等待时机成熟大举进攻。

在对付 Terran 族时，要小心对方的空中力量，可适当繁殖一些自杀飞机（Scourge），还应充分利用女王的特殊能力孵化炸弹，会收到一定的效果。

在对付 Protoss 族时，Defiler 的特殊能力瘟疫必不可少，Ultralisk 也是攻坚的利器，但要小心对方的强大部队 Archon，它会给你造成极大的损失。

在对付本族军队时，应小心 Defiler 的特殊能力 Plague 和 Queen 的特殊能力 Spawn Broodings。

攻略秘技

1 废墟之中

任务：创造一个产卵池（Spawning pool）；创造一个 Hydralisk 穴；保护幼小的茧。

提示：年幼的茧位于 Zerg 族信号点（Zerg Beacon）的中心处。多多孵化雄蜂（Drone），加快采集资源的速度，利用一次孵化出两个 Zergling 的优势，并配上 Hydralisk，利用“虫海战术”先从右方的小股 Terran 族军队下手，将敌人的前沿阵地敲掉，再进攻位于右上方的 Terran 族的主基地。

资源位置：基地内部的资源足够用，若想开始就占领上方的资源的话，反而会引火烧身。

2 外　出

任务：护送年幼的茧至信号点。

提示：Protoss族的防御十分严密，在路口处部署了许多防御单位，但这些并不能阻挡你的前进。消灭掉四周的零星敌人后，应先将地图中部敌军的时空门（Gateway）干掉，以除后顾之忧，之后要积蓄兵力，再次利用“虫海战术”强行突入地图左下方的敌人主基地，切断它们的资源，最后将幼茧送到信号点即可。

资源位置：这一关只有两块资源，一块是你的，另外一块被敌人占有。不要怕资源短缺，只要好好利用，还是绰绰有余的。

3 新的领地

任务：保护脆弱的茧；消灭所有的Terran族军队。

提示：这关开始资源较少，应尽早占领上方的资源，在两处基地安置一些Hydralisk巡逻，并在路口和必经之路造几个Creep Colony，协同作战。进攻时应派遣大量的Mutalisk进行围剿，实行各个击破，同时考虑其对空攻击力较差的弱点，还应辅以一定数量的Hydralisk进行支援。

资源位置：能否占领地图中部的资源是本关成功的关键。

4 部族的代表

任务：保护茧直至它孵化。Kerrigan重生后的新任务：摧毁或感染Raynor所在的指挥中心；Kerrigan必须存活。

提示：这关Terran族基地在地图右上方和底部，敌军会不断来回运送兵力，可利用女王多往敌太空船上喷射寄生虫，你就可以观察到敌人的动态了，同时也可利用女王的特殊能力孵化炸弹，在敌人射程之外给它们一个“惊喜”。在基地右下方驻兵，并造防御设施。尽快升级孵化巢，升级出领主（Overlord）的运输功能，占领地图中部的资源，加快开采速度。以Mutalisk为进攻主力，从地图左上方向下，轮番攻击，摧毁此地的设施，在Terran族的指挥中心还剩四五百点生命时，可让女王将之感染过来，这里生产的士兵威力强大，很适合对付敌人的各种建筑。Raynor所在的指挥中心周围的炮塔是很好的试验对象。

资源位置：地图中部有一些资源，但不要着急占领，待你兵强马壮时再占领也不迟。

5 亚美利加号

任务：Kerrigan行进至超级计算机处；Kerrigan必须存活。

提示：这关一定要小心为上。刚进人第一道门，就会引发墙壁上的机关，一定要迅速干掉这两门机关炮，还要捎带上二层的敌兵。之后向左上前进，消灭几个守门的士兵后，即可到达 Terran 族的信号点并发现超级计算机的位置，继续沿着道路前进，但要注意二层的敌兵。穿过几道门，即可到达地图中部最靠右的地方，接着上到二层，前方地面隐藏着六个炮塔，此时一定要谨慎从事，不要着急，各个击破，实在不行，可以后撤补充体力。一切搞定后，前方会发现我方的几个 Zergling 被囚禁着，先不要着急，继续向前打开监狱的开关再行救援。补充兵力后继续向里走（小心地面上的机关），到达一个四门大开的小屋，全体进人。啊！不好，是个陷阱，快点突围！经过一番恶战，终将敌人歼灭并发现两个信号点，走到信号点上打开下方的大门。一路掩杀过去，利用蓝色信号点将你的军队传送至地图中间偏左的地方。继续向下，终于看到一个白色信号点，冲过 Terran 族的幽灵和地面导弹塔的防守，就会到达胜利的彼岸。

6 隐形的 Templar

任务：消灭进犯的 Protoss 族的军队；Kerrigan 必须存活。在消灭了 Protoss 族的军队后的新任务：让 Kerrigan 与 Tassadar 单挑。

提示：Protoss 族的主基地在地图右下方，尽快占领基地右方的另一处资源，加快发展速度。小心中右部敌人的进袭，接下来对付左下方的小股敌人。用空中守护者摧毁 Protoss 族的防御设施，不过它不能对付空中目标，因此需要 Mutalisk 的保护。至于新任务，只要将 Kerrigan 单独运送到地图中央的岩石上，Tassadar 简直不堪一击（注意：本关我方可以将 Mutalisk 进化到 Guardian，但要调整好这两者的比例关系）。

资源位置：基地右方的资源无人占领，地图右上方和中间靠右的地方也各有一块资源，但均有敌军守护，占领时要谨慎从事。

7 淘　汰

任务：清除每一个 Garm Brood 部族的残存者。

提示：开始时先夺取路口处的资源，在右侧建几处防御工事，以对付地面部队为主。聚集了第一批部队后，即可强攻左侧的敌基地，敌人一段时间内会不断从上方增援，多造 Mutalisk，拼杀一阵就过去了。继续守住上方，发展出守护者后，即可派它们敲掉左上方的一排防御。接下来进攻右上方的基

地。此时敌人的骚扰也集中于右路，以部分守护者摧毁地面建筑，主力 Mutalisk 负责空中。后方要驻留相当兵力来回巡逻，防止敌人反扑。之后，先清除外围，再自右向左扫荡过去。这时，后方兵力可全部调上，一举击溃敌人。

资源位置：这一关的资源一开始均在敌人的控制之下，除了眼前的一块必须占领外，其余的要量力而行。

8 以牙还牙

任务：摧毁 Protoss 族的基地；不让一个隐蔽的 Templar 逃脱；Kerrigan 必须存活。

提示：最难守的是右下方的信号点，立即将 Ultralisk 从右边的 Nydus Canal 送到那里。之后，仍要派空中部队去增援。左方基地发展出一支部队后，即去抢占右侧的资源。这样两侧同时发展，待积聚一定力量后，自左上方向下，消灭这处的敌人。这时，重点的守卫点仍是右下方，敌人的攻势不断，待后来，还会有 Templar 施用射线风暴参与进攻，此时可暂时遁入地下，稍后再出来反扑。左路向前推进后，进攻可转向右路。左侧下方应加强防守。进攻不必求一次奏效，间隙时，可派一两只污染者（Defiler）潜入前线地带，先隐藏起来，再次发动进攻时，就对敌群施放瘟疫（Plague），可以起到很好的辅助效果。在这股 Protoss 族部队被消灭后，剩下要做的就是加紧积蓄力量，与左下角的敌人拼实力。你的资源是一定能支持你取得胜利的。

资源位置：除了地图右上方我方控制下的之外，中上方和右下方两处敌人防守薄弱的地方也一定要占领。

9 入侵 Aiur

任务：带领一只雄蜂至 Khaydarin 晶体处。任务完成后的新任务：在雄蜂收集晶体时，坚守此地十分钟。收集晶体完成后新任务：将雄蜂带回信号点。

提示：敌人会从下方来进行骚扰。尤其要警惕敌人的 Templar，它可是会施用射线风暴的。待发展出守护者后，即可开始清除 Protoss 族军队建在你基地周围的工事了。周边清除完毕后，再移到地图顶部，向右，摧毁那里的建筑。Protoss 族在这关共有三个基地，下方最强的那一个最好不要去惹，位于地图中上方的基地最弱，而它正好处于抵达晶体处的最近的路上，摧毁其上方的部分建筑旨在占领右上方的资源。加快发展，仍以扩充空中部队为主，再造几个 Ultralisk 待会儿用来守护雄蜂。发展时逐渐蚕食紧邻的敌军基地，直

至摧毁。原基地此时应加强防御。

资源位置：地图右上方的两块资源能否占领是胜利的关键所在，此外，在占领后应加强新基地的防御，以防敌人偷袭得手，将到手的肥肉又抢了回去。

10 轮 回

任务：摧毁 Protoss 族的庙宇。摧毁庙宇后的新任务：将 Khaydarin 晶体运到庙宇遗迹处。

提示：基地左右两侧都有 Protoss 族的基地，敌地面部队通常从左路进犯，而敌空军会从上方袭击。将发展的重点放在 Guradian 和 Mutalisk 上，进攻时先左后右，从基地最上方向下攻，这里没有空军，但敌人会从右方基地增援，不要手软，及时将炮口对准来犯之敌。摧毁这处基地后，立即开采这里的资源，无须在此留守部队。这时右路地面部队和上方空军都会来犯，坚决将他们击退。进攻右方基地时，应从下往上攻，先由 Guardian 对付那里的地面部队，再由 Mutalisk 对付其空军。待两侧平定后，即可开采左上方的资源。这时可把兵力驻扎此地，卡住这里的通道。在你数次进攻得手以后，敌人的实力已大损。再扩充一些兵力，即可自此地出发，向上向右，逐步推进，直至 Protoss 族的庙宇。最后的任务只是个运送的事情，敌人此时已无实力与你对抗了。

资源位置：这一关的资源甚是充足，四周都有大量资源等着你去占领，不要犹豫，切断敌人的供给就是你的胜利。

Protoss 族

部族分析

神秘的 Protoss 族，先进的科技使他们不用建设任何建筑，只需用探测器（Probe）先作一个定位，相应的建筑就可以由运输舰传送过来，而探测器此时就可以继续开采资源了，这使得 Protoss 族的建设效率是最高的。但其所有建筑都必须建设在能量塔（Energy Pylon）供能半径范围内，一旦失去能量供应，建筑物就会丧失所有能力，直到重新获得能量供应。因此，合理地安排能量塔的分布，确保重要设施的运转，是值得精心考虑的。Protoss 族发达的科技还体现在它所有的单位都有厚厚的装甲防护，这使得它们相当耐打。而且装

甲在损坏后还能慢慢恢复或快速修复。但是它们的生命值都很低，而且造价昂贵。Protoss 族的空军是最棒的，有小型的观察机（Observer）、中型的侦察机（Scout）、大型的航空母舰（Carrier）、多功能的仲裁者（Arbiter）等等，一应俱全。Protoss 族的主战力量无疑是 Archon，虽然其体力极少，但防护力出众，而且兼备对地和对空的攻击能力，可以说是个多面手，如果充分发挥其作用的话，过关当不成问题。

Templar 有三种特殊能力：射线风暴（Psionic Storm）——一种大面积杀伤的能力，但对建筑物没有损害；幻象（Hallucination）——制造出两个与被施对象一样的复制品，但没有攻击力，本身也十分脆弱，能量耗尽后就会消失；Archon 变形（Archon Warp）——由两个 Templar 变形成一个 Archon。前两种能力开发单位：Templar 存储器（Templar Archives）。仲裁者（Arbiter）有两种特殊能力：召回（Recall）——传送任一支部队回到它的身边；静止（Stasis Field）——使之暂时不受任何伤害，但被保护者也无法动作。开发单位：仲裁者法庭（Arbiter Tribunal）。

由于 Protoss 族的 Archon 的威力十分强大，所以在对付各种部队时均可用大量的 Archon 进行攻防，此外 Templar 的射线风暴也是不错的选择，但要注意对其进行保护。

游戏攻略

（为提高各位菜鸟级玩家的水平，Protoss 族的攻关指南里笔者就不介绍资源的位置了，望多多见谅）

1　第一击

任务：在 Antioch 与 Fenix 会合；摧毁 Zerg 族的基地；Fenix 必须存活。

提示：以狂热者（Zealot）在前，龙骑兵（Dragoon）随后，贴着左侧自下向上，遇到敌人可稍向后撤，可将 Zerg 族的 Zergling 和 Hydralisk 分开对付。待与左下方的 Fenix 会合后先在路口建一两个光子炮。在时空门（Gateway）旁建能量塔（Energy Pylon），恢复它的运转。一切步入正轨后，加紧升级。在集结了一批狂热者和一批龙骑兵后就可大举进攻了，敌人并不强大。

2　怒火中烧

任务：在 Fenix 到位时吸引敌人的注意力；消灭 Zerg 族的 Cerebrate；Fenix 必须存活。

提示：在基地的两个出口附近建光子炮加强防御。在 Fenix 未到的 15 分钟里，尽快发展，完成升级。Fenix 带来的军队里有三个抢夺者（Reaver），别看它爬得慢，可发射的甲虫弹（Scarabs），破坏力可是 100 啊，而且它的射程超过了 Zerg 族的 Sunken Colony 的防御范围。赶快制造，然后让其余队员站在它们前面，抵挡 Zergling 的狂咬。从这路开始进攻，激战下来，应可消灭敌人大半，再从左路出击，Cerebrate 必死无疑了。

3 更高的目标

任务：摧毁 Zerg 族的殖民军。

提示：Zerg 族的两个基地，一个在右上方，一个在地图的左中部。敌人会不时从这两个方向过来骚扰。巩固好防御后，以发展侦察机（Scout）为主。矛头先指向右上方的敌人，在充分升级后，向敌人猛扑过去，不要被它们的负隅顽抗吓跑。在摧毁这处巢穴后，可沿地图顶部向左，可在中部和右部发现两处资源，充分利用它们，然后向敌人大举进攻吧。

4 搜寻 Tassadar

任务：找到 Tassadar，将他带到信号点。找到 Tassadar 后任务变为：将 Tassadar 和 Ranyor 带到信号点。

提示：Tassadar 在地图左上角，一路上警卫森严。向左向上，注意让狂热者突前，龙骑兵断后，遇上一批敌人，就让 Templar 使用射线风暴（Psionic Storm）。沿着一条路走，尽量少惊动旁路上的敌人，当心藏在台阶附近地下的敌人，在找到 Tassadar 后，先在右侧路口，再在中间路口建光子炮，机动部队守在内侧，小心 Zerg 族女王的孵化炸弹。尽快造出侦察机，顺着原路，清理敌人，尤其要消灭女王和 Ultralisk，它们是最危险的敌人。在信号点周围有十个左右的 Mutalisk 和一些 Hydralisk 以及一个女王。但敌人比较分散，消灭一部分后，再聚集一部分龙骑兵，由侦察机在前探路，就可以向目的地进发了。

5 抉 择

任务：护送 Tassadar 和两个狂热者到基地的入口处。

提示：入口位于地图右下方。敌人会从下方派军队来骚扰，初期，要建一些光子炮防御。地图上方有不少 Terran 炮塔，它们都会攻击你，你若摧毁它们中的一个，还会招来女王和十来架战机。比较理想的进攻路线是先强攻地图中部平台上的敌人，全歼它们后，敌人不会再进驻那里。这时，可开始

开采基地上方的资源，要小心敌人已在那里的伏兵。投入多的人力，加快空军的建设。同时空军守住前沿阵地，旨在将敌人运兵的领主（Overlord）消灭在途中。接下来向右下方进军，摧毁路口处的 Spore Colony 后，将七个狂热者和 Tassadar 编成一组，搭乘两架穿梭机（Shuttle），夹在侦察机中间，再牺牲一架侦察机探明方位。接下来，大家奋勇向前，侦察机直扑目标点上方的 Spore Colony，飞船则在目标点上方空投兵力即可。

6 遁入黑暗

任务：营救 Zeratul；Tassadar 必须存活。

提示：路上一直要小心突然从地下窜出的 Zergling 和被感染的 Terran 士兵。尤其后者，一般出现在拐角处，一定不能让他近身，因此不可走得太急。可由 Tassadar 制造两个狂热者的幻象（Hallucination），走在前面，引出敌人后，就用射线风暴。一路上可营救出不少友军，但其附近都有敌军埋伏。不要太爱护 Tassadar，其实 Tassadar 有 300 的护甲保护，除了被感染的 Terran 士兵，挨几下打也没什么。在右下角有一批陆战队在那里，不过后面埋伏了十几个 Zergling，从右下方上来后，在第二个路口往左下拐，到达那里的信号点，会开启一扇门，在第一个路口拐弯后，要当心墙壁里的机关。门的开关在第二个路口后。上了楼梯后，贴着路内侧走，拐进门里。可避开路尽头地下的两个飞弹发射架。在左下角救出一批友军，之后，让 Tassadar 回到起点去，其余人仍呆在原地，然后，让救出的幽灵伪装后出发，一到拐角处，数十个 Zergling 一拥而出，它们会追踪 Tassadar 而去，要抓紧时间，让一部分队员冒着枪林弹雨去开锁，一个队员在门后等着救人。

7 故　土

任务：摧毁主席团（Conclave）的心脏；Fenix、Tassadar 和 Zeratul 必须存活。

提示：全体人员立即撤往上方基地，敌空军一般进攻基地右侧，而敌地面部队则会在仲裁者（Arbiter）的掩护下从路口处强攻。为避免遭到敌 Templar 的射线风暴的伤害，要多建光子炮防守，并可配上一两个抢夺者辅助。在实力得到一定的发展后，可占领右上方的那处资源，先多建光子炮防御，再建基地。这关敌方共有三处连结中心（Nexus）。摧毁任意两处，即取得胜利。首选是敌右侧和左下方的两个基地。虽然后者实力更弱，但路途遥远，而且

右侧敌人会进行支援，因此首先强攻右路，先由侦察机（Observer）探路，地面部队由狂热者、龙骑兵以及两三个抢夺者组成，辅以空中支援。牺牲是难免的，但相信最后的胜利是属于你的。

8 Tassadar 的磨难

任务：摧毁 Stasis Cell；Fenix 和 Raynor 必须存活。

提示：目标位于地图右下方敌人的基地正中，敌空军会从右侧进攻，而其地面部队的进攻一般通过左侧的出口，加强这两处的防御。开始时就可利用 Raynor，以雅马托炮轰掉右侧敌人的光子炮，清除了敌防御工事后，以侦察机和狂热者为主摧毁此处的基地，注意先摧毁它的门路和星际门（Stargate）。这时防御重点应转向基地左侧，敌的仲裁者会使用静态场（Stasis Field）冻结我军，要小心。攻击重点转向左方后，如法炮制，可以让运输机载上拦截机（Interceptor）一同参加进攻，自上向下，消灭敌人。之后，再移到地图左侧中部，那里还有一处资源，对付围聚在墙内的敌人。只需耐心，不怕和敌人打持久战，消灭他们不难办到。

9 隐身猎手

任务：使用 Zeratul 消灭 Cerebrate；Zeretul 和 Fenix 必须存活。

提示：开始时建议占领右方资源，因为临近上方还有一处资源。首先提防敌人从上方袭击，在初期发展时，就可以让 Zeratul 外出杀敌，由于他是隐形的，而且有 100 的破坏力，只须小心 Zerg 族的女王的陷阱。顺着地图正中的路向上，清除一路的敌人和建筑，差不多可以走到地图的顶部，两个 Cerebrate 就在前方基地的左右两侧，这时，就可以返回了，这样一来，会大大增加基地的安全程度。在造出观察者后，就可以四处放上几只，可了解敌人的动态，进攻是老套路了，先功取正上方的基地，可以试试仲裁者召回（Recall）的本领，将抢夺者一下送到前线，利用它的甲虫弹，效果很不错的。实力扩充后，接来的目标就是 Spore Colony，耐心地一个个摧毁它们。然后从左路向上进攻，消灭那两个 Cerebrate。

10 风暴眼

任务：消灭心灵之主；Raynor、Tassadar、Zeratul 必须存活。

提示：心灵之主位于地图正中。Zerg 族的主攻方向是上方的 Terran 族基地，它们基本从下方攻上来。在这个方向修建坚强的防御工事。重点发展攻

城坦克和幻影战机。停放时要当心 Zerg 女王的孵化炸弹和污染者的瘟疫病毒。Zerg 族最凶猛的战士 Utralisk 和守护者都会进犯。而下方的 Protoss 族基地由于距敌人较远，敌人的进犯也少很多，不过仍需在左侧路口两旁修建几座光子炮。进攻时，在幻影战机的保护下，发挥攻城坦克的威力，沿着平台外侧，扫荡一遍。此时不妨让战机伪装起来，虽然 Zerg 族的领主会探测出来，但当敌人进攻坦克时，它们的附近是没有领主的。下平台后，让战机和坦克一起对付 Utralisk。免得它冲过来后，造成坦克间的互相伤害。推进过程中的损失是必然的，不过可让一工程师跟随部队，作战场维修。总之，不停地造坦克，不停地造战机，这对付心灵之主已足够了。

经过几天的艰苦攻关，终于将这款目前为止笔者个人认为最佳的即时战略游戏爆机，心中除了些许兴奋之外，也有几分遗憾。虽说是最佳即时战略游戏，但其人工智能水平还比较低，而且游戏难度也略显不够。此外，游戏仍未摆脱此类游戏的弊病，即用一两种强力兵种即可横扫天下的问题，看来要完全解决这个难题还要有待时日。不过，好游戏就是好游戏，它丝毫也没给 Blizzard 公司一贯奉行的精品战略抹黑。其实，这款游戏的最精彩之处还是在联机对战上，其支持的各种联机方式相信会给所有已不屑于同电脑打仗的玩家们带来一场新的网络大战！



古墓丽影Ⅱ/西安匕首 ★

游戏虫手记

倍受大众瞩目的动作冒险游戏《古墓丽影Ⅱ》，于1997年11月21日在全球上市，世界各地的大批“古墓迷”们纷纷再次投入劳拉的新冒险中，这次的故事是围绕着一件远古时代的神秘宝物——西安匕首展开的……

跟电影《夺宝奇兵》里的Indiana Jones相似，劳拉需要在不同地方搜集资料，应付各种机关及敌人，更重要的是解开不同的谜题来找出线索，逐步追寻传说中的西安匕首。

《古墓丽影Ⅱ》为女主人公劳拉设定了更丰富的动作、更具威力的武器以及更多变的装束造型（你甚至可以在游戏中给劳拉换上自己喜欢的服饰）。与之同步升级的是游戏中的各种机关暗道，其设计构造继续向着更为巧妙方向发展，而且那些猛兽和敌人也较前作更难对付，好象故意为考验玩家的敏捷程度以及智商水平。现在本人特意将苦斗多时绝对真实的攻略心得写出，希望对大家有所帮助。

故事背景

古墓丽影系列故事主线都是围绕着一件非比寻常的宝物，而这次TR2的宝物是一柄名为“西安匕首”的宝物。传说中，如果将这柄匕首插入自己心脏的话，那人便可以得到强大的力量；反之，

把其拔出则会令自己灰飞烟灭。据闻有位中国皇帝就是凭藉这种力量，将霸权伸延至全中国领土；后来这匕首被一位西藏武僧盗去，并把它收藏在万里长城里的“长眠之地”。

经过岁月的变迁，到今时今日，想将西安匕首据为己有的也大有人在，其中包括有 FiamaNeva（膜拜西安匕首的神秘组织）、MarcoBartoli（宗教领袖）以及冒险家劳拉（即玩者）。毫无疑问，女冒险家劳拉绝非受雇于任何人或组织，也非为钱行事，她只是要找出真相，追寻匕首下落。

游戏操作

动作说明

这次你能进行的动作就更多了，难度也就更大了。是不是你还没有试出所有的动作的组合？还是因为熟练程度而手忙脚乱？不要紧，配合我的说明去“家”中苦练以后再出来闯荡吧！

常用键使用

空格键	拔、收枪	Del	左移
PageDown	右移	End	侧滚翻
Esc	主选单	Enter	确定
Alt + Ctrl	上跳攀勾	Alt + ↓	后翻跳
Alt + →	侧跳(右)、下船	Alt + ←	侧跳(左)、下船
Alt + Ctrl + ↑	上跳攀勾(向前)	Alt	跳、游泳
点燃照明弹	九宫格“0”+方向键观看地形		
↑、↓、←、→	前跑、后退、左转、右转		
Ctrl	拿、开枪、使用、攀勾、启动开关、(加↑→↓←键，则为上船或爬梯)		
Shift + ↑ 缓慢前进	此动作也就是走路；		
Shift + ↓ 缓慢后退	在遇到针山时非常有用，只要用走就不会受伤了。而用在石柱上也比较安全，因为走到边缘时就会停住了，这样就不怕掉下去了！！		

续表

Alt + ↑	1:站在原地:前跳 2:贴近可推动的大石前,先按 Alt 再按↑或↓,则可推、拉石块。若先按↑再按 Alt,则爬上石块。
Ctrl + ↓	背向石柱的边缘,按 Ctrl + ↓后,再按住 Ctrl 不放,则可勾住石柱边 缘;若再配合←、→,则可左右移动。而在游戏中有些高的石柱,如直接跳下会摔死或损血,若先勾住边缘再下去下一层则不会。

顺便把秘技也说出来吧！手指和我这般灵便,反映如我这般敏捷的人毕竟是少数……

秘技

1:先让"劳拉"站定静止后,按"/"键点燃照明弹后,令"劳拉"向前走一步(Shift + ↑),然后再向后走一步(按 Shift + ↓),然后再原地转三圈(按 Shift + ←或→,向左或右转三圈,记得一定要转超过三圈且中间不能停顿),再立刻向前跳(按 Alt + ↑),即可跳往下一关。 2:如立刻向后跳(按 Alt + ↓),即可取得所有武器。 3:如没手持照明弹而用此密技的话!! 后果自负!! 4:此密技在第十八关"HOME SWEET HOME"中无效。

注意: 1. 游戏中有很多地方都不是一次尝试就可以成功的，所以最好随时随地存档（当然特别危险的地方我会事先提醒你的)。

2. 此游戏是一个动作冒险游戏，有许多地方都必须靠一连串的动作组合来完成，所以最好先熟悉操作键的用法；而在主选单中有项"Lara 's home"（劳拉的家)，这就是要让玩家熟悉操作键的地方。

3. 游戏中有些地方或高台，并不是每个都可以刚好跳过去，有些是跳过去后，刚好可以攀住边缘，所以在跳跃或助跑跳跃时，

最好也按住 Ctrl 键来勾住边缘，以免掉落下去。

4. 游戏中有些地方只是为了得到更多的物品或杀敌数，如想尽快的过关，这些地方可以不去，以加快游戏的进行度。

游戏攻略

The Great Wall

一架直升机在万里长城上空划天而过，主角劳拉毅然从高空跃下为游戏揭开序幕。游戏开始时，劳拉在黑暗中向前奔跑，直至在萤幕左边出现直升机，暗示出路已在眼前。但是玩者须先向右边涉水而行，这时会听到老虎的吼叫声，先不去理会它，靠左边爬上石柱，再用枪慢慢解决它。沿着石路向前行至拐弯处，在右边 45 度角跳上石柱，然后沿左边向前行经过 L 型石路，爬上较高位置转身，使用大跳跃身法到对面的石砰上（大跳跃:步行直至崖边位置，向后按一下，然后按住前方键，再按跳跃 Alt 键）。着地成功后，从左边攀上较高地方，再用大跳跃到达左方石地，靠右爬会看见一个囚室似的平台；向右下方墙角步行，会不小心掉进水里，记住按 Alt 键来控制劳拉游泳。

上岸后看见一扇上了锁的门，既然身上无钥匙就继续向前行，尽头处用大跳跃加 Ctrl 键攀上对岸，有一开关在此，扳动机关去开启原先上锁的门。折返原路进入此门，会有两只乌鸦在此恭候，狠狠地干掉它们才发现身处在长城之上，可恨的是前方的大门也上了锁，于是从左边的缺口跳入水中，竟在长型的洞口得一钥匙，真是太好了！上到水面的劳拉要面对猛虎的考验，一场生死肉搏后，从左边爬上满布青苔的石块上，再爬上长城去打开出口的门锁。进入后，先别忘记用手枪探路，因为内里有两只蜘蛛在等待劳拉。前方有一道吊梯，爬上梯后会发现--串钥匙及一只黑蜘蛛，取得钥匙后返回吊梯旁，会看见另一扇门，当然用新得的钥匙来开门吧！小心翼翼步进走廊，忽然前方出现数只黑蜘蛛，劳拉唯有一边后退一边枪击它们，然后在前方白骨旁拿取药物和子弹。可惜前无去路，只好费九牛二虎之力把大石推开找寻出路。直行经过斜坡，在水浸的走廊发现两旁墙上有发射飞箭的机关，劳拉只好抓紧左边的石隙一步步攀爬至对岸。

过了此难关后，要一直向前狂奔，因为走廊尽头有两块烂地板，板下布满尖刺，跌下必死无疑。进入另一房间须立即靠左边奔跑，因为后方有颗大石向下滚来，而前方也有尖刺地板，必须跳过它以保自身安全。无恙后步行

至尽头45度角跳至对岸，赶快拿起地上的道具并爬上中间的平台，此时两旁的尖刺墙壁逐渐靠近，前方的窄巷也是满布烂地板机关，所以要不断奔跑（时间要拿捏得准，最好在烂地板上起跳）。到达尽头后，进入尖刺墙壁阵，中途虽有道具，但要成功取得必须把握时间；然后经过斜坡到达下层，立即有尖刺墙逼近，转身走至烂地板上掉至下层。眼前随即看见回转齿轮，眼明手快安全过关，右方转角处有一秘道，有兴趣可以入内寻找道具，方法是往下跳，在裂缝处向上爬会发现楼梯，沿楼梯向下走可到达草原，这里有恐龙侍候（现代世界竟有恐龙?）。成功获得道具后，在右下方有出口回到滑轮处，抓紧滑轮不放至对岸，又有两头猛虎挡住去路，解决后便可以安然通过此关了。

Venice

刚抵达威尼斯，劳拉便身处在一条窄巷中，走出巷口时当心恶犬拦路。顺利通过后右边二楼平台有狙击手，所以最好先向右边靠墙行，到墙中间便向出口处拔腿奔跑，不过要记住持枪，因为途中会有恶犬侍候。继续向前走，赫然看见持棍的彪形大汉，玩者不要作埋身攻击，最好远距离边走边射击，记住千万不要后退，必要时先躲在水中，待机再上岸开火！厮杀一番便到“大佬”出来的房间，拿取道具并开动通往楼上的机关，重复以上动作直至爬上三楼，平台上有一窗口，用枪射破玻璃进入窗台，在右边45度角会看见刚才在阳台出现的狙击手。干掉他后便跳往帐篷，再跳至阳台上到达尸体旁取得钥匙。跳回帐篷向下爬回地面，劳拉立刻返回河道并跃入水中，游向对面穿过门隙，赫然看见一艘无人看管的快艇，但先不要理会它。在右边上岸，扳动机关及用钥匙开门。别急于开快艇，先游向对岸，有持长枪的敌人作远距离攻击，既然无法对付他，倒不如先潜入水中，游至左边上岸，静待他出现再作攻击。干掉他可在其身上取得有40发子弹的新式自动手枪。之后再次回到三楼的窗台中，在左边进入已开启的门，用枪打死阻路的恶狗再走到桥梁的尽头，开动机关去打开另一扇门，然后回到桥旁的一扇窗前，把玻璃射碎并用大跳跃方法跳往对面的帐篷，沿着帐篷向左跳便可到刚才打开的大门。此时开动机关使河道上另一道大门开启，然后劳拉可以直接跳入水中，到泊船处开动快艇，穿过大门驶入渠道中。顿时变得漆黑一片，所以最好使用照明弹。在河道上左穿右插，直至看到左右两旁都是支柱时，靠左行驶会看到一扇窗，在窗旁处停下（按 Alt + 方向键），解决地上烦人的老鼠后，用枪射

破窗户并穿过窗口进入密室，劳拉会受到持枪大汉偷袭。好不容易解决了他，走入密室开动机关会听到水声。回到刚才楼梯处，在上去之前不忘在大汉的尸身搜索一番，就可得到40发子弹。爬上楼梯后，跳入右边水中开动机关，前方的大门随即开启。向前行水深会不断增加，保持潜泳状态靠左游。出运河先靠左一直游，避免与中央小码头的持枪大汉有所冲突；左边尽头会看见两艘小船，上岸后跳至帐篷（跳时按Ctrl键），再跳向右边桥上，持枪大汉与一头恶狗立即出现，玩者可以后跳回到帐篷上与他们游斗。在桥中央的前方可以看见下方有一艘快艇。正想跳下去时，竟发觉小码头有数名枪手，不如先在此击毙他们，再往桥的右方步行，又遇到另一名杀手，务求在他身上得到所需钥匙。用钥匙开门后，启动机关使闸门打开。回到桥上，从快艇上方跳下水。在码头处上岸后，发觉没有开启房门的钥匙，于是跳回水中，从快艇对面的闸门下游过，一直游至看见两艘小艇方可上岸，此时会有持棍大汉从房中走出来，不由分说将他击倒并进入黑暗的房间，小心地上的老鼠！开动另一扇门的机关。从两艘小艇旁的运河游出，转左潜入另一河道，河道中间有一道已开启的门，其中有一钥匙在水中，取得后，门会关闭，于是爬吊梯至二楼，又要对付恶犬及持棍大汉，战胜后扳动机关便离开。在二楼出口处下方，有敌人把守，只要步行至右边向下开火就可轻易杀敌。劳拉再次回到有快艇停泊的码头，用得来的钥匙开门，进入密室开启机关使另一闸门开启。此时劳拉就可以上船驾驶，从原先有闸门的河道直驶，看见两艘小艇就转右、直驶、左转进入另一河道，到尽头会有开启最后一道大门的机关。笔者建议先跃入水中，靠墙游直至面向门口，装备好自动手枪，到能够站立的浅水处开火，解决最后一位枪手便触动机关。虽然原先进来的门会关闭，但可以从门下空隙游出去，如从右边走会触动机关使最后的大门关闭。最后快艇驶向最后开启的大门（在最先快艇停泊处），先把快艇面向有水雷的地方，向后慢退并使快艇冲向水雷。接近水雷时，向旁边弃艇逃生，让快艇驶向水雷，然后自己向前行便可以过关了。

Bartoli 's Hideout

此关一开始，劳拉会身在快艇上，一直向前驶，然后在码头泊好快艇，上岸时顺手料理烦人的老鼠。从左边沿楼梯直上，途中杀死数只老鼠和持棍大汉后，到走廊尽头处开启机关，大屋的门户随即开启，同时立即会有一名守卫向你直冲而来，所以在原处按兵不动，待他出现时便远距离射杀他。从

刚打开的大门进人大屋，先对付二楼平台及左前方出现的枪手，然后在旁边爬上二楼平台，在守卫身上得到子弹后，再跳高爬墙然后往右爬，发现原来可以走出窗台，小心在右边的窗台会有狙击手，解决他吧！

顺利回到大厅中，到左边去射破其中一扇窗及杀掉两头恶犬，穿过窗户到天井的尽头处会有不可多得的道具。劳拉返回窗户旁走入有数个武士石像的走廊，当你接近石像时便会触动机关，武士手中的大刀便会不断上下移动。先与石像保持一块地板的距离，待大刀移至最低点便跳过去（Alt + ↑），如此这般穿过三尊石像便进入漆黑的房间，点燃照明弹并启动机关，使运河后方另一道大门开启。回到大厅的右方，爬墙返回窗台，然后向左边走，会看到远处有一红色帐篷，使用大跳跃方法跳向帐篷，不过由于帐蓬是倾斜的，所以劳拉一落地便会向后滑下。此时玩者应立即按 Ctrl 键便可抓着帐篷的边缘，一直按住 Ctrl 键再按←键，使劳拉一直向左爬，至最左处再向上爬，在劳拉未滑落前，紧按 Alt + ↓ 向后跳便会顺利上到窗台。其后继续向左行，用大跳跃身法到达屋檐，向右 45 度角大跳跃上帐蓬，紧贴墙壁按↑后立即按跳，建议在跳跃中按 Ctrl 使劳拉不致撞到墙上。千辛万苦到达另一间房，便要立即应付两头恶犬。沿着梯级直上转左，先到右边的房间解决内里的枪手，继而射破前方的玻璃窗，慢慢向前探路，远距离对付把守的敌人，然后别急于步出窗台，在房间大肆搜掠一番，细心发现近门口墙角处有一开关。当听到开门声后，走出房门会看见石边出现一道秘门，从此路可到达较早前有狙击手伏击的窗台，在他身上可以得到子弹和石龙宝物。返回射破窗户的地方，解决在阳台徘徊的守卫，转右到阳台的另一扇窗，打破玻璃进入房间。劳拉一步入此房，持棍大汉和恶犬会由邻房走入来偷袭，而另一名持棍大汉会从窗户处袭击，所以最好配备自动手枪，先对付行动迅速的恶狗，再一边闪避一边开火还击。解决所有的敌人后，从左边墙的凹位处向前推动大石两次（先按 Ctrl 再按↑），再爬上大石会进入一条秘道。除掉那些过街老鼠之后，向前行至出口的斜坡，斜坡上有两个剃刀机关，冒然跳过一定中招，最好从出口处向右边 45 度角跳出去，跃入水中，再爬上岸便最安全。跟着便要过一条有火焰机关的走廊。当劳拉站在有机关的木板时，火焰便会向上升，所以先行至木板的边缘，向后退一步，然后按前行键再立即按跳，劳拉便会踏上木板便起跳（过两块木板可以按紧跳键不放）。跳过两块木板后，先放开手，使劳拉站定一刻，再原地向前跳，如果不幸掉进水中，便游回起点重头来过（回

到起点时，火焰是会熄灭的，但由水中爬上木板是会被火烧死的!)。当过了机关阵后，另一道门便会打开，先配备手枪，在出口处对付一群恶犬和一名枪手。进入另一个大厅后，爬上最近的一个木桩上再爬上吊灯，从第一盏吊灯以大跳跃跳到第二盏吊灯，此灯位于大厅中央位置，往右望会看见一开关，使用大跳跃跳上平台开动机关，使高墙上一幅油画开启，再跳回吊灯，以大跳跃跳攀上最高的吊灯，行至边缘位置，原地跳上天花板上，右转杀退老鼠，直行至边位，原地跳抓着横梁，攀至右边再爬上横梁，大跳跃至前方砖地处，小心右边会有持棍大汉，同时也须小心由高处堕下。攀上砖地最高处，跳至横梁另一边，开动横梁上的机关，吊灯的位置会和油画位置平衡。跳回到砖地处，到天花平台最接近吊灯的地方跃下至吊灯上，使用普通跳跃到最接近油画的吊灯，助跑跳攀上油画暗格，会得到一柄钥匙。回到第一盏吊灯往右跳上木梁开启另一机关，火炉旁会出现一条秘道，然后射破玻璃窗，在阳台左转，跳进秘道直插水里，向前游，在尽头转角处会出现另一条秘道。由于秘道十分黑暗，所以先点燃照明弹，再向下潜入秘道，沿中间位置直游穿过窄道，到尽头两旁墙角位分别有手榴弹和金龙宝物，取得后尽快游向出口，才可舒一口气。几经艰苦才拿到的钥匙，原来是开启图书馆的大门。当劳拉一进入馆内，大门便会随即关上，在前方出现一名持棍大汉，用普通子弹招呼他吧！一直向前行，转左，爬上书架到二楼，了结讨厌的老鼠，再爬上另一书架把机关开动，大堂的左门会开启。回到大堂击退持枪守卫后，进入左翼，爬上书架跳至窗户的一方，再爬上书架顶，45度角向右跳上窗台，打碎玻璃及步出房间，站在窗外的帐篷（如果向前走会滑下去，笔者建议背向帐篷向后退一步后，立即按跳+后键），以后空翻的动作到达对面的窗台，再向右跳上石砖墙，以大跳跃助跑跳上运河上的木屋，立即以手枪击毙屋内的杀手。拿走道具后，走出门外，跳向对面砖墙的另一道门。当劳拉一着地，这门便会自动开启，持枪杀手会站在你面前。杀掉他，然后向右直行可回到大堂，右翼的大门旁有开关。进入大门后，左方会有两名杀手破窗而至，用自动手枪对付他们会比较顺利，跟着穿过窗户，推开左方的门跳入水中，向左方游，然后上岸；沿着屋檐走到另一方拿秘宝，沿途看见引爆器，引爆对岸石块。窗台上方有狙击手，解决他后回到对岸，此时地形将有所改变，不断向上攀爬至屋顶，进入漆黑的斜路便完成此关（攀爬前，先按0+方向键，看看四周环境）。

Opera House

此关开始时，劳拉身在高处的平台上，首先助跑跳至右边的石台，击毙在下方的杀手，然后跳进水中，游至左方，那边有楼梯，爬到上层开启机关使大厦中央的天窗开启，再沿楼梯上到最高一层，助跑跳回对岸的平台，然后再次助跑跳回到起点处，但小心不要触动摇摆的木箱。跳到对岸由天窗进入，立即拔枪与持棍大汉决一胜负，胜后拿得钥匙并沿楼梯离开。再次回到起点处，跳到右边平台再向左45度角跳向屋顶。因倾斜关系所以劳拉会向后滑落，就在千钧一发之际，立刻按Ctrl抓着屋檐，然后放手，掉下去的一刻再按Ctrl键，抓着窗台再爬上去。射碎玻璃后，看见地板上满布玻璃碎片，只要按Shift+方向键便可慢步踏过。爬上左边吊梯，用所得的钥匙开启秘道，进入后会到达一处有数块悬挂半空的木板，稍一触便会掉落下来，所以稍一停留便会从高处堕下而粉身碎骨，最安全的办法是对准最远的一块板，先以普通跳跃，一直按着↑并放开Alt键，到走近边缘时再按跳，最后跳攀上石台。向右进入通道，在出口以手枪探路，可以在高处安全地解决两头猎犬和一名杀手，更可以尝试后移并抓着边缘引出其他躲藏的敌人。得手后攀回高处狙击对手，然后在他们身上搜得武器及药物。劳拉定神一看，才知自己身处歌剧院的顶部，虽然看不见敌人踪影，但却苦无出路，只看见左上方有一摇摆的木箱，唯有爬上剧院顶部并斜跳到对面（如果位置准确是不会触及摇箱的）。在房间内找到机关及开动暗门，杀手和猎犬又再蜂拥而至，可以站在摇箱附近的高处迎敌。进入暗门启动电掣及闸门开关钮，左方的闸门随即开启，从此处向下爬，一口气向前走，在左面攀上高处，躲避后面滚下来的大石，再回到原处探索，关掉机关掣，再跳上吊梯至左边，然后可以用笔者建议的方法引诱敌人，或直接跳下拔枪迎战对手（小心出口上空悬挂着的沙包，当玩者站在沙包下的位置时，它便会自动掉下来；如被击中，立即一命呜呼）。此时玩者应该身在歌剧院大厅，先向右方进发，一扇大门随即开启，猎犬和杀手会冲着劳拉而来（杀手持火力强大的机枪，要小心应付）；到右方舞台可以尝试狙击对面的杀手，成功的话可以避免被枪击的危险。从右翼舞台的缺口向后攀下，一直攀至二楼，为避免受伤，先抓着边缘引诱敌人出来，再攀回高处击毙他们。到达最低层的舞台后，一直狂奔至前方，安全地触动滚石的陷阱，再越过水池到另一台上，解决杀手和猎犬，从左边搜寻会找到开启右上方闸门的门掣。到右边楼梯攀上秘道，以缓步方式避开尖刺。沿此

路直去，怎知前方吊桥被翻起，于是环顾四周，发现左方有一隙缝，就助跑跳往此隙（小心右边上方有沙包陷阱）。沿此隙攀至左边，开动放桥的掣，沿着吊桥走，攀上高处，前方有摇摆的沙包，小心被它撞下桥。笔者建议在桥的两旁边缘起跳，以增加腾空跳跃的空间，成功后可在尽头处开启另一门掣。之后在前方的出口跳到地下，在中央位置有一秘道，玩者必须潜入水中。由于水中秘道漆黑一片，所以必须点着照明弹。经过迂回的水路后，会找到秘宝和打开二楼暗门的机关，然后游至另一方上岸，在楼梯下拾起用来启动四楼升降机的充电器。上楼梯到达三楼，再攀上四楼到达未曾搜索的地方，在这里会发现一条走廊，轰掉两头猎犬后，看见四周是旧式的电梯。在走廊中央有一黄色电箱，在此使用充电器，然后到旁边电梯处开动电掣（将掣拨向下），先让电梯下移，再走到电梯顶向右边的墙梯攀上，慢步进入可以安全避开尖刺，拾起秘宝后向左移并开动门掣，由中间的门回到四楼平台。再次回到电梯处，把电掣拨向上，电梯便回到四楼，电掣拨向下后立即走进电梯。在下层击倒两名枪手，把这层的电掣拨向上，电梯向上移后，跳入电梯下的水道，点着照明弹，再向左移，会找到电路板，再向右游找到一手掣，拨动它后，旁边的铁闸随即开启。由此路上岸，跳攀直上，小心地上的老鼠、持枪守卫和猎犬，一直沿路走直至进入一房间，开启灰色的门，进入前请先存档。进入后便在斜路上一直滑下，原来闯入了通风槽，前面就是高速转动的风扇。

眼见将要被卷入巨型风扇之际，反应敏捷的劳拉起跳便能攀上高处，并可取得钥匙！然后爬上右边尽头面向风扇的一方，以侧跳（右 + Alt）方式跳至另一斜坡，乘着滑落时便可向前跳上秘道，转左杀掉地上的老鼠，又要解决另一难题，前方是巨型的风扇，中间有两条斜坡，斜坡尽头也有大风扇。以助跑跳过斜坡到前方风扇前（建议跳跃途中按 Ctrl 键以缩短跳跃距离），由于风扇非常接近，所以先面向墙壁，以侧跳方式跳上风扇的上方，其后便可在木箱找到出口（需打开木箱，才可找到开关掣）。出外发现回到原先的房间，打破右边的窗户，并未能找到出口，却只发现一木箱，于是返回通风槽，把第一个木箱拉到适当位置并推出来，推到中间窗户下，然后穿越过去，把第二个木箱推出第一个木箱之上，由左边稍高处跳上木箱，再沿着通道走，继续跳攀上层，发现到了剧院的三楼。在右边只要使用钥匙便可以开启旁边的门。跳入此门沿路走，才发现返回歌剧院的通道。先开动电掣使闸门移开，

回到最初入口的两部电机中间，使用身上的电路板。返回剧院的四楼，可以看见地下的一层出现了门口，攀下至地面去解决猎犬和杀手。进人通路后发现房内有多个木箱叠在一起，在地下近灯位处有一个闪闪生光的木箱，原来可以把它拉出来，然后开动门掣，再攀上最高之木箱，此处会发现新通道。沿通道向右进发，至末处开动机关，眼前大门徐徐开启，不过机关重重，有摇摆的沙包和多个木箱，而且地上还有多名杀手和猎犬，真是要命（笔者建议跳过沙包之后，站在高处边缘，用以往引诱敌人的方法，引出徘徊在此处的厉害角色；亦要避免和巴托里正面交锋，其攻击和防御力皆十分高，与劳拉一样双手持枪，所以必须小心处理)！待解决他之后，再向后攀下，然后对付两只猎犬，从中间通道走至尽头，爬上最低的木箱，向右跳至较高木箱，再跳回中央较高的一个。此时玩者先须面对摇摆的箱子，助跑跳过，然后跳至右边，小心另一摇箱，再跳至近入口的木箱，启动机关打开最后过关之门，一口气从右边奔跑至银色大门，登上飞机便完成此关。

On Shore Rig

劳拉紧追着巴托里的手下而登上飞机，可惜一时大意，被对方暗算，被打晕的劳拉便被他们带走了。游戏开始时，被监禁在密室的劳拉渐回复清醒，首先要想办法逃狱并寻回被抢去的武器。在左方尽头有一道上了锁的门，而在右边拉开木箱后会发现门掣，开门后才知道不消一会儿便会自动关门，所以先把沿途的木箱移开，寻求找出一条求生之门，再次拨动门掣然后狂奔至出口。劳拉逃出囚室后，警报的钟声便会响彻云霄。由于此时劳拉身上没有任何武器，所以只有逃跑的选择。左边是唯一的出路，而持棍的守卫和枪手却会迎面而来，唯有尝试从他们头顶跳过。小心通道的右边斜坡！只要玩者踏上去，就有铁罐滚下。一直跑至控制室，在玻璃窗前徘徊，让枪手射破玻璃窗，跟着穿过窗户由右边跳至下层，按下墙上的电掣，使飞机底部的门开启。由于飞机停泊在水面，于是跳入水中，由此门登上飞机，按下机舱的电掣，令飞机的引擎扇叶停顿，然后由囚室旁上岸再次穿越窗户。回到电掣处，步行至最接近飞机引擎，助跑跳上飞机机翼，在机身中央有一扇门，踏上后便会直堕机舱，在这里可以找回遗失了的手枪。既然现在有枪在身，当然和先前两个恶贼算账！在他们身上得到药包和黄色的匙卡。再次穿过窗户，向左边进发，会找到有水道的房间。潜入水中开启手掣，游回水面深深吸一口气后，再次潜入水中到达窄狭的水道，游进地板下开门后会找到秘宝“玉

龙”，小心左边的巨型风扇！立即循原路游回水面。松了一口气后，回到管理室，在墙上机关使用黄色匙卡，旁边的门会随即开启，直入至尽头按下墙上的电掣会使警钟声中止。先向右边沿楼梯上去，转动滑轮打开舱门，干掉船舱的守卫得到药包，走进旁边的房间，枪杀前方斜路上的守卫，暂不要理会斜路上的门（当你接近时门会自动关闭）。先开启右边的门进入休息室，击毙守卫并搜寻道具。走进睡房，在床上可以得到鱼叉和其他道具，然后回到接近门口的床，爬上左边上层的床，按下电掣，把握时间走到尽处，爬上右边上层床，再转身跳攀进入天花板的暗格。沿秘道走至斜坡前，以后退方式滑下斜坡，将近掉下去时，抓着墙梯下爬至有四个火炉的房间，火炉后方有吊梯可离去。先利用房中的木箱，把接近吊梯的木箱拉出，再由左边拉向左方经过第二个木箱，再把第二个木箱拉出，将它推至火炉。爬上木箱后，助跑跳过火炉，攀上吊梯，向右边通道前进，轰掉另一名守卫，在他身上拿取红色匙卡。爬上走廊中间的吊梯，会找到第二个秘宝“石龙”。回到走廊尽处的出口，跳进刚才有水道的房间，然后去到熄掉警钟的房间，向左边梯级直上，解决守卫和猎犬并拾取道具，而左方斜坡深处有一入口。先走上斜坡触动机关，再跳到安全的地方躲开铁罐，在入口处用上红色匙卡，进入船舱另一房间。进入后，先解决左方的守卫，接着劳拉会两面受敌，前方和后方也有守卫，所以不要在门口停留太久。取得道具后，爬上入口处的左边，找到可移动的木箱。先把木箱推向前，再绕到另一方拉出木箱，再次把木箱推出，然后爬上另外一边的铁架，助跑跳上木箱，在木箱的右上方有一通道，斜跳上去，杀掉前方的守卫。进入电机房，发现不能开启的绿色铁锁，但可以按下另一电掣使下层的空间注满水。循原路回到入口，在左方下层跳入水中并游至对面，在右边水管的位置跳上通道，按下墙上的电掣，使电机房地板的秘门开启，于是回到电机房，跳进秘门并在斜路一直滑下。至最底一层的舱房，沿着天桥向右行，可以尝试狙击在水中的蛙人，然后到左方去并跳进水中，小心潜水杀手的追击，从黄色花斑的两旁爬上石柱，待他们浮上水面时逐一击毙。游至入口旁边另一石柱，可以找到秘宝“金龙”。取得后，杀手会立即从后而至，可以先跳进水中，稍后爬上天桥才解决他们。爬上天桥的吊梯（在对面石柱靠墙的一面），沿天桥向右前进，看见缺口时便助跑跳攀至另一方的桥上，收拾所有敌方党羽后可以拾回遗失的散弹枪。继续向右行，跳至另一天桥，杀退守卫后，应该会在有栏杆的桥上，看见有一杀手在小室前徘

徊，而玩者所需要的绿色匙卡就在此处。先跳至左边靠墙的天桥，可以看见上方墙壁有一洞（出口处）。往杀手处进发，跳的距离要非常准确，否则会直堕水里。成功跳至小室前的天桥便破窗而入；拿取绿色钥匙后，回到出口处，途中须了结持棍守卫。再次进入电机房，用钥匙开启绿色的铁锁，再按墙上另一电掣，使外面的水流退。从新开启的门出外，跳入水池中，在水中有一出口，经过迂回的通道开启手掣，便可穿过最后的门，成功通过此关。

Diving Area

劳拉穿过水洞后，沿梯级直上，到了大水池前，以大跳跃身法从左边跳往对岸的墙梯。爬上梯后，按下墙上的电掣，关掉水中的大风扇，然后跳进水中，安全地扳动手掣，使右方的闸门开启。从右边上岸，穿过闸门进入大堂，解决由左边冲来的杀手和猎犬，然后拾取道具。在此处，玩者必须先跳往石柱再跳到对岸，但由于石柱上有前后摇摆的的吊勾，所以必须斜倾45度以大跳跃身法跳上石柱（当然时间要配合得好，才可以避免受伤），避过吊勾后步行至角位再跳至对岸。如果跳跃中途失败便堕进水中，那么就要游至左方出口，回到原处再来一次。成功跳过对岸后，解决两名守卫，拾取其身上道具，沿路漫步向前搜索，到达大斜坡前停下来。先向下看看四周环境（同时按0和↑键），发现斜坡下是盛满有毒溶液的大水池，而斜坡的中间位置有洞穴。玩者应先向洞穴滑下，掉进洞中可以拾到秘宝“石龙”，然后从洞穴爬出，再次由斜坡滑下，在未掉进溶液之前，立即跳至对面的天桥。再沿路直走，会找到吊梯，沿着长长的吊梯攀至高层，向右走，会发现地板有一洞（按0+↑）。向洞下观察，会看见一条灰色的大斜坡，在斜坡与洞穴的连接处向后跳下。沿着大斜坡一直滑下。滑至接近斜坡末端时，记住按Ctrl键抓紧边缘，然后放开Ctrl键再立即按紧Ctrl，再按↑便会成功攀上斜坡下的天桥，立即拔枪（建议使用强力的枪）击毙一名守卫，然后沿天桥向左行。在天桥栏杆的缺口向下方观察，会发现一洞，以大跳跃身法向此洞跳去，劳拉会由斜坡向下滑至此洞。在此洞可以拾取蓝色的匙卡，然后向左边的通道进发，沿通道进发，沿通道走可以回到长吊梯的中段位置，以大跳跃攀上吊梯，循原路回到斜坡下的天桥，这次向右行可以用蓝色的匙卡，开启前方的闸门。配备强力的机枪后，进入闸门，向左走至转弯位时，紧张的配乐忽然响起，此时立刻后退，大群的猎犬随即扑至，前后围攻劳拉，玩者最好以狂风扫落叶的枪法击毙所有猎犬，此处可多些使用翻身技（按END键）。再次向右走，

会有数名杀手进来，尽量拉远距离攻击。

在走廊环绕一周，会发现有两扇门是可以转动滑轮开启的，其中一扇门是连接上一层的楼梯，而另一扇门则是连接着下一层的楼梯。先往下一层搜索，进入后，推开门旁的木箱，会发现一控制板，当中却少了一块电路板。知道下一步要搜寻的是电路板后，便继续上路。跳入前方的水池，在左下角有一地下水道，内有潜水的敌人，可以先引诱敌人游出水道，然后从右方的梯级爬上岸，在岸上拔枪解决他。之后可潜入水道，右转后会看见前方的手掣，立刻拨动它，接着向右转进入刚才关上的闸门，沿此水道前进，中途也有另一手掣，拨动它使陆上另一闸门开启，马上靠右边沿水道返回水面。由出口返回上一层的走廊，向左行，转动滑轮开启另一闸门。沿楼梯直上，进入天井，会有两至三名守卫，而一架直升机正向上攀升，拔枪解决守卫并拾取其身上的道具。通过天井进入另一房间，此处有一走廊，走廊的地上满是火炉，在第一个火炉有一地洞，内有 M－16 机枪，而走廊的尽处便是玩者所需要的电路板。先按下走廊右方的电掣使第一个火炉的火焰暂时熄灭，立即走进火炉后的地洞，转身向前行拾取 M－16 机枪，即时攀上来走出走廊。成功后，再次按下右边及左边的电掣，走廊上的火炉会暂时全部熄灭，立即跑进走廊跳过地洞，到走廊尽头拿取电路板，便转身拔足狂奔（在此一定要争取时间，否则劳拉会被火烧死!)。回到电脑控制板的房间，插入电路板，使旁边的门开启。直冲入内拔枪干掉一名守卫，小心在左边有一厉害家伙，手持喷火器的杀手，必要时跳入水池吧！解决他们后，在正对入口的橙色大罐旁有一暗格，可以走进去找到一电掣，开启水池地下的闸门，然后潜入水中可以找到秘宝“玉龙”。先返回水面，在齿轮旁的地板上拾取鱼叉，潜入水池并游入水道，当听到潜水敌人的呼吸声便转身返回岸上，找最佳的位置处决他们。再次潜入水道到达另一房间，由右边的缺口上岸，跳攀上暗格，按下电掣使另一门开启，再穿过水道折返。解决途中的潜水敌人和陆上的守卫后，进入刚开启的一扇门直达机房，按下墙上的电掣，使水池的上空的吊臂移动，站在水池旁跳上吊臂下的石砖，再以大跳跃跳至对岸，爬上右方的木箱，跳下暗道，扳动机关后跳回对岸再返到上一层（原先有直升机的房间)，跳进中央下陷了的平台，穿过通道中的洞穴，跳至下一层，然后要对付两名杀手，其中一名手持喷火器，被击中立即毙命（笔者建议先解决了他，可以尝试按紧 Alt＋和 Ctrl，然后按一下左，一下右，一面攻击，一面躲开直射过来的火

舌）。解决他们后，可以从他们身上取得另一块电路板，从有邪教标志的门冲出，返回水池。虽然此房间有离开的出口，但必须要有红色的匙卡，所以折返到有水池的房间，以同样的方法跳至对岸及在墙上插入电路板，使旁边的电锯停顿。在电锯下拿到钥匙后，返回刚才的房间使用红色匙卡。装备强劲的机枪后跳下，对付那些手持散弹枪的敌人。沿路直冲，进入刚才有水池房间的另一边，轰掉守卫，在通路尽处的氧气筒下会拾得鱼叉，再由中间的门进入，经过迂回的通道，涉水而过，终于到了另一房间，解决最后两名杀手，沿梯级走至下层，会有一小门开启，进入后可以得到秘宝“金龙”和大量的子弹。然后走向中央地上的尸体，便顺利过了此关。

40 Fathoms

一架潜水艇缓缓向下潜入深海，而胆色过人的劳拉为免野心家得到西安匕首，在没有氧气筒的情况下，毅然跟随潜艇游进深海。就在敌人发现了劳拉之际，一只大白鲨忽然撞向潜艇，使潜艇失控而撞向礁石。此关在紧张的气氛下开始。

游戏开始时，已身穿潜水衣的劳拉，要在有限的氧气支持下寻找出路，同时又随时受到鲨鱼的围攻，因此玩时最好先存档，然后跟随地上橙色的铁罐，游至一艘沉船旁，由右上方船身的破洞进入。先游回水面，大力吸一口气后，立即再潜入水中，转入右边的洞进入另一房间，然后游至尽头左上方橙色的洞口。进入第二间房后，游至尽头穿过左方中间的洞，再游向房间的尽头，扳动左下方的手掣，用来开启地面上的一扇门。由此门潜入，转左，穿过接近地板的洞，然后游回水面，爬上浮在水上的木箱（笔者按：为免窒息而死或者成为鲨鱼的午餐，潜泳的时候最好一次转弯便能进入洞中，以便争取时间逃走。因为鲨鱼会紧随在劳拉身后，而且不只一条！）在木箱上向下观察，会发现水中木箱与木箱之间有一洞，再次潜回水中，进入此洞，游至右方上岸，沿通道走会找到墙上的手掣，扳动它会听到水声。循原路折返，发现房间的水已经退去。返回那叠满木箱的房间，爬上靠墙那个较细的木箱，跳攀至对面较高的木箱后，再面向左移，倾斜大跳跃至另一木箱，再攀至船舱内。在远处会看见秘宝“石龙”，但不要心急，先拔枪干掉由右方偷袭的杀手，再细心检视房间中央的地板上有四格不同颜色的木板。只要踏上木板，木板便会向下凹陷，劳拉便会坠至下层，所以先绕过木板，拿取秘宝后，再由木板的角位上跳过，触动机关使板门开启，便可以在上方有利的位置狙击

下层的守卫，然后从最接近的木箱攀下，在守卫身上拾取道具后，再爬上房内正中央的木箱，跳往靠墙较高的木箱上，便可以攀至另一间船舱内。进入后，到左边扳动手掣，转身以大跳跃的方式，跳过走廊上的所有水管（笔者按：可以转身后一直紧按 Alt + ↑，直至跳过三条水管为止），转左跳过最后一条水管后，攀上左边的门进入（注意：此门是有时限的，所以要把握时间）。潜进水中进入大房间，在地上可以得到秘宝“玉龙”，但是劳拉可要面对一群如狼似虎的食人鱼及面目狰狞的大白鲨。从水底获得秘宝后，返回水面，沿着出来的门直去转右，在前方走廊的左边，玩者会到达一条布满火炉陷阱的走廊，而右边会有一道比较暗黑的通道，选择此通道进入，在中间转角位置有楼梯可以攀上，找到手掣并扳动它，使走廊尽头的一扇门开启。经过有火炉的走廊，转右直去再转左便找到这扇门，扳动里面的手掣，令前两个火炉的火暂时熄灭，尽快返回有火炉的走廊，在第二个火炉旁有一手掣，扳动它然后立即离开此处（因火焰很快会重燃）。再次穿过暗黑的通道，转右直去，此时在你的左边就是刚才拿秘宝“玉龙”的入口处，旁边会开启另一扇门，进入此暗格后，请先存档，因为接着你要和时间竞赛。扳动手掣，走廊深处的一个火炉会暂时熄灭，转身走出暗格，一直向右走，穿过刚才暗黑的走廊。靠右行，进入尽头另一暗格，扳动墙上的手掣后，走廊上的火焰会全部熄灭（约 10 秒），立即转身拔足狂奔，便可以安全地通过火焰走廊。（提示：当扳动了第一个手掣后，由于要争取时间去扳动第二个手掣，所以笔者建议除了要一边走一边跳过地上的水管外，不要浪费时间爬上暗格，只要跑近暗格约一个方格时，按 Alt 直接跳上暗格，这样就可以省回数秒时间！）成功穿越走廊后，当然要先存档。扳动左边的手掣使前方的大门开启，配备了鱼叉就跳进水中，干掉碍事的食人鱼。劳拉此刻又要争分夺秒！深深吸一口气后潜回水底，从上方天花板中央的门口进入第一层，再从左上方的门到达第二层，然后从右上方的门进入第三层，但第三层天花板上的门是上锁的，所以先扳动下方墙上的手掣，使最低层的一扇门打开，内里有开启最上方的门掣。原路折返回到最低层，发觉已经不能从原先的入口处上回水面，所以要把握时间进入暗格并扳动手掣，而在此时旁边的另一道门竟突然打开，秘宝“金龙”就在眼前！究竟是拾获秘宝或是争取时间游回水面呢？就由玩者自行决定。拼命地游呀游！游至最高一层出口后，终于可以松一口气。（提示：潜泳时，要留意转弯千万不要按紧 Alt，倒不如先停下来，按方向键移至最适合的位置

再按Alt。如果在游回水面途中不够氧气，可以利用药包保住小命，然后快手游回水面!）上岸后，沿通道走进一间大房，由乱石上滑下，沿途在墙壁搜索。找到地洞后，不顾一切跳下去，进入一间充满乱石的房间，在四周墙壁搜索，会找到一木箱，把它拉出来（拉2次），爬上木箱再攀至上一层，在此可以发现手掣，扳动它会听到强烈的爆炸声响，而地面也震动数秒。跳回下一层，发现乱石山的位置会有所不同。在左边的天花板上会有两个出口，而在前方尽头则有一扇开启了的门。先往左边最接近的出口，由于铁梯已经断成两截，所以必须由出口跳攀到上一层，沿右边的墙跳上斜坡，再攀上最高的平地，慢步行至中央，向左边45度助跑跳至一处平台，便可以顺利到达高处的门口。进入后扳动手掣，成功会听到水声。回到下一层，前往天花板的另一出口，跳攀到上层的房间后，沿左边墙走去，直至可以爬到上方的出口。进入后扳动手掣，使另一房间水中的门开启，同时会有潜水杀手游出来。返回下一层，沿着左边的墙往最后的出口，进入后经过迂回的通道，到达水池旁，不加思索跳入水中，击退强敌并进入已开启的门，向左游到出口上岸，解决两名守卫（先对付那个持散弹枪的家伙），然后扳动墙上的手掣，便可以安然过关。

Wreckof Maria Doria

承接上一版图，穿过通道后，到达一水池，跳进水里，拾取水底的鱼叉，解决由水道走出的潜水敌人。沿此水道游至出口，爬上水面，在平台上取得一大药包。向后滑下斜坡，到末端时抓紧边缘，再放开手，掉落在破裂的地板上，然后再下坠至一间房间中。掉在此处必然会有损伤，刚才拾取的大药包便大派用场了。在准备闯进前方的大堂时，先杀掉两名可恶的守卫，搜获他们身上的道具后，再昂然进入。先往左方搜索，在墙角位有两件家俱阻碍前进，跳过家后，点燃照明弹，会发现天花板上有一入口，爬上去就要准备对付持枪的敌人；走至通道的末端便跃下去，可以找到秘宝“石龙”，爬回通道，又要应付另一名持枪守卫。回到大堂后，在右上方可以找到可移动的木箱，拉开第一个木箱就会见到给遮盖了的箱子。先把第一个木箱推进后方的空位，然后拉出第二个木箱，通往浴室的秘道便会出现。先别急着前往，把第二个木箱推向左方空位，以便腾出空间，再把第三个木箱拉出，并把它推进往浴室的通道，在右边就会见到往大厅的通道。持枪进入往大厅的走廊，不过要先轰掉三名碍事的守卫，可以先引诱两名持棍者走出大堂，利用远距

离攻击处决他们，再往走廊集中火力对付持长枪的警卫，得胜后在他们身上搜得药包和道具。大厅处要小心应付二楼的狙击手，在边走边开火时，亦要注意左方地上的玻璃陷阱。往入口的右边走，会走进一间满布玻璃陷阱的房间。慢步走入玻璃阵，背向地板上的洞穴，向后退并抓着边缘，可看见下方有一暗格，放手堕下再抓着暗格的边缘，然后攀上暗格，在尽头处得到钥匙。取匙后，移步至边位处，跳攀上对岸没有玻璃碎的地板上，快步返回大堂。拉开左边通道的木箱，再把它推进刚才的通道，进入浴室后在左方尽处的两张破椅后方，使用刚取得的钥匙打开门锁，旁边的门应声打开，按下内里的手掣，使后方的两扇门打开，杀死由此门冲出来的守卫，然后进入并扳动手掣，使大厅二楼的一扇门打开。在离开前，别忘记先关闭刚才开启的两扇大门。移开木箱，再次进入大厅。先往右上方那处有隆起的地板，步行至最高处，垂直跳攀上二楼，向左方走至大石柱，背向一楼后退抓着边缘，向左攀移直至可以攀上平地，可以看见刚打开的一扇门，先别心急进入，继续向左走，用同样方法攀过另一大柱，别忘记在守卫身上拾取子弹。

靠左走至近入口处的上方，行至缺口时，以大跳跃身法越过下方的玻璃陷阱，攀上对面并在地上拾取铁环。得到所需道具后，现在可以往二楼的秘门进发。沿秘门的通道向前走，会到达一条有多扇门的走廊，暂时可以开启的只有转动滑轮的两扇门。左边的是空房，右边房内的墙上高处有电掣，而房中有两个可以移动的木箱。先把地上的木箱移动至另一木箱的下方。从此木箱爬上把电掣按下，开启上方的一扇门，再把第二层的木箱拉出，爬上去就可以进入此门。继续沿通道走，走至最后的房间，杀掉把门的守卫，拉出唯一可移动的木箱，在原先放置木箱的位置便可拾得钥匙。拾得钥匙后，把木箱移至把手的下方（把手在铁门旁），爬上木箱并扳动把手，使旁边的门打开，移动木箱至门下，爬上木箱便可离开。返回走廊，使用钥匙开启空房对面的房门。进入后，把木箱移至石路的末端，爬上石路，把尽处的木箱拉出，右方会出现一条通往大房的通道。前进不久会看见前方有四块摇摇欲坠的烂地板，行至最接近的烂地板，（按 Alt + ↑）跳上破板再立即（按 Alt + ↓）向后打后空翻，此举可使前方斜坡的机关开动，导至铁桶快速滚下。如果刚才只跳过烂地板，就会给滚下来的铁桶压死（重复以上动作，直至使全部铁桶滚下来为止，这样原先的破板踏上去也不会再下堕了）。然后，旁拉跳过烂地板下的火炉，往右边走，会看见上方可以上去。真是遭殃！铁桶竟然迎面滚

来，马上向后退下（笔者按:先抓一下斜坡边缘可以减少落地再起身的时间），再向旁边侧跳就可避过此劫！

爬上通道，便可拾取秘宝“玉龙”。由通道返回原处，继续向前走，杀掉由左方出口而来的守卫，到达一间房（下层有水池），由中央地板开启了的闸门跳至船上，再跳进水池，游至破梯旁并扳动水中的手掣，使上层右方的门开启。由于此门是有时限设定，所以要尽快返回上层进入此门，按下内里的手掣，使另一扇门打开。进入前请先存档，沿斜坡滑下至接近下方的尖刺陷阱，立即跳往前方的斜坡上（Alt+↑），一直按紧跳掣，踏上对面的斜坡后，转按↓，使劳拉重复在两条斜坡上打空翻，不消一会下方的铁门会关上，劳拉便可以踏着铁门爬上旁边的出口，进入后顺手按下电掣。返回有船的房间，向前方的出口进发。抵达大厅的三楼，先收拾下层的守卫，再往左方走，按下墙上的电掣，开启往下层的闸门，此闸也有时限的，尽快环绕一周至闸门，然后由闸门攀下。在第二层可以拾取第二个铁环，与及刚才守卫身上的道具。在此环绕一周可以找到墙上的电掣，立即按下使水池的水退去。在此层环绕一周直至听到咣一声（意味上层的门已经向下开启），立即走到高台处攀回上层，因为此门也有时限的。返回退了水的房间，这次不要直接跳至甲板上，因为水池的水已经退却，所以必须抓着入口的边缘向下攀，找到有滑轮的门后将其开启及进入。沿通道靠左走，地板上的活门是进往浴室后巷的必经之路，前方可找到第三个铁环，后方可以开启通道中另一扇门（如果之前忘记先关上浴室的两扇门，现在应先按下门掣，返回大堂再进入浴室将之关闭）。经过活门回到大堂把可恶的杀手干掉。拾取道具后，直出至没有水的泳池（最初由烂地板堕下处）。在泳池的右前方，地板上有一扇开启了的活门，跳进水中，拾取左方的药包，再向前游，在通往上方的水道时，最低外墙上有一把手，扳动它并向上方一直游，便可以经活门上岸。三名危险人物正等着你，其中一名是这关的“大佬”（穿牛仔裤者），用你的 M-16 尽快干掉他。拾取由他们身上而来的战利品，并在右方的墙上由左至右使用三个铁环，使旁边的火炉熄灭。跟着便可以顺利把木箱拉至对正上方的出口，爬上去进入暗格，扳动手掣，听到一声巨响便返回出口，发现先前悬在半空的铁柜掉在地上，以大跳跃跳上第一个铁柜，接着以大跳跃抓紧边缘，徒手攀上另一个，一直跳至尽头的出口。沿路直去，涉水而行并杀掉食人鱼，然后潜游至另一面。

到了暗黑的通道，沿右方游至上岸便得到鱼叉，再到左方游至上岸，拔枪击毙守卫，向前行会经过上了锁的舱门，然后到了船舱，在右方有一排窗户是可以见到海底的鲨鱼和其他海洋生物。沿右边直行，会找到一间用滑轮开启的舱门。进入后按下门掣，立即转身走至对面开启了的舱门（又是有时限的门），在里面可以拾得照明弹，把内里的铁箱推向墙边，可找到一门掣，按下使通往海底的暗门开启。沿左方搜索可在通道尽头找到此门。跃入水中，立即转右，尝试避过鲨鱼的追击（建议跳水前先持照明弹）。沿右方前进，转右，当看见右方是刚才船舱的一排窗后，不断游至可以向左转弯，在左方大石后面，可以拾获所需的钥匙（请务必注意地面的水草，钥匙就是在两条水草中间。由于大群鱼不时向你攻击，所以游至钥匙的位置要准，务求一按 Ctrl 便可离开）。继续靠右向左绕过大石后，留意上方会有出口，从此处攀上就可松一口气，也可得到秘宝“金龙”。然后一鼓作气游回最初的入口（提示：由于鱼群的速度快，数目又多，所以应避免停下来攻击，尽快拾取必需品便回去，并注意用药包补充能源）。由活门攀回岸上后，涉水到对岸出口，回到最初经过上了锁的舱门，使用钥匙进入并按下墙上的手掣，使船舱中（有一排窗的那间）的活门打开，由此门跃下，便可以向前推动铁箱，爬上后扳动高处的电掣，使舱内天花板的活门开启。爬上活门沿路直走，会到达一处大厅（中央有水池，旁边有尖刺陷阱），先拔枪对付下层的杀手，再进入此层的暗巷，可找到 M－16 子弹。然后从安全的位置跃入水中，解决两名蛙人。回水面吸一口气后，向铁桶的方向游去，会在附近发现一道石隙，由上方游进此隙（必须小心隙中的黄色大鱼），经过迂回的水路便可过此关。

Living Quarters

承接上一关，劳拉依旧在水底潜游，游进大洞口，在左方拉动手掣，使远处天花板的活门开启。由此门上岸，经过高低起伏的走廊，就在离开之际，一名守卫突然杀出，立刻拔枪解决他。进入机房，走至尽头，攀上右边的平台，会看见上方高处有一手掣，暗示你将要下一番工夫才可到达此处。在机房的另一方走进通道，料理一干人等，拾取他们身上的道具。要走出此走廊，必须小心从左方滚来的铁桶，所以踏出走廊后立即后退至走廊，待铁桶在眼前滚过后，就可向左方走。

处决一名守卫，进入有火炉的房间，其中有数个火炉的位置较高，从左边爬上火炉，小心翼翼地转身面向墙，当然不要触及火焰，赶快抓着上方的

隙位，然后向右方攀爬，直至可以安全着地。拨动墙上的手掣，把火炉关闭，再攀至左上方的通道，把内里的手掣扳动，使机房的蒸气炉向下移，再跳进房间中央的洞口，沿通道回到机房。在机房处，可以看见蒸炉由低至高通向高处的出口，爬上尽头的平台，跳攀上第一个蒸炉，再跳上第二个，然后先退后一步，再跳下便可安全踏上第三个蒸炉。步行至边缘，跳上最高的蒸炉，以大跳跃跳至右方的平台，便可拾取秘宝“石龙”，再跳攀回蒸炉处，轰掉在入口的守卫再跳进里面。一直沿通道向前走至尽头，把木箱连续向前推三次。走入左方暗格，同样把内里的木箱向前推，从左方跳下把先前拨下的手掣扳向上，使蒸炉移回原处。从刚才跳下的地方，攀上回到移动木箱的走廊。原路折返机房中层的入口，再次跳攀一连串的蒸炉，到了最高的蒸炉便向右大跳跃，攀上有手掣的平台上，拉动它再以大跳跃（斜跳）回到蒸炉。原先有火炉的房间已被注满了水。回到此处，游到铁桶上方，现在可以拨动墙上的手掣，后方的大门立时开启。入内要小心潜水敌人，引诱他到出口处，上岸解决他或在水中用鱼枪对战。再次游进刚开启的门，潜进左方的洞会直达海底深处，而天花板的活门是上了锁的，所以必须先找寻开启活门的手掣，而此掣则位于左边的石隙中。游进石隙后，继续靠左游，会发现前方墙上有手掣，但要小心由右边山洞窜出来的大鳗鱼。扳动手掣后，快速游至天花板的活门，要留心天花板上有三个活门，一个是回到刚才的入口，一个是进入空无一物的山洞，而你要去的是出口四边生满青苔的活门。上岸后，立刻拔枪与守卫展开激战，沿着房间中央的小路走至手掣处，扳动它来开启对面的闸门。进入此门后，向左方搜索，发现墙上有两个手掣。先扳动右边的一个，会看见后方的铁板向上升起，再扳动左边的手掣，同样令后方的另一组铁板升起。以大跳跃向铁板跳攀，抓紧铁板并向右边攀爬，就可以避过下方的玻璃陷阱，同时攀上左方的平台，扳动内里的手掣，使外面大房的天花板活门向下打开。离开此地，走到左前方活门下，首先面向墙壁，此时左右两边都是斜台，以侧跳身法先跳向左方斜台上，按紧 Alt 及放开方向键，劳拉会自动跳向右边的斜合。跳向右上方位置，按 Ctrl 抓着上方平台的边缘，攀上平台再跳至对面，沿输送管走至木箱。拉开挡路的箱子，跳回输送管再向左跳，抓着边缘向左攀至尽头可返回平地，在此转身会看见对面墙上有一秘道。

跳上秘道，沿路有通至房间另一方的输送管，沿输送管走至左方尽头，以大跳跃身法跳至对面的入口。循此路直去，枪击由右方冲来的守卫，进入

刚才守卫出来的暗格，向下望见到玻璃陷阱，而秘宝“金龙”就在陷阱前方不远处，故先行近边缘再向前跳下，便可避开陷阱又可获得秘宝，慢行踏上玻璃陷阱再爬回通道。沿通道前进，滑下斜坡，小心避过途中的烂地板，再涉水而行，拔出鱼枪杀掉水中的鳗鱼，此时从右边窗户可以看见秘宝“玉龙”在海床上。靠窗边步行，直至踏上较低的地板时，在此处站立一会儿，脚下的木板才会堕下，顺手解决另一条鳗鱼，再从身下的洞游出海床，便可拾得玉龙。继续靠窗户前进，直至有两个斜台阻路才停下来，于是从两个斜坡之间，斜跳入内，但身下的地板亦会随即下堕，故立即向上跳并抓着上方的大隙，再向右攀直至可以攀上平台（笔者按:由于整个房间的地板也是被压得东歪西斜，所以必须利用烂地板起跳，抓着隙位向右攀）。向上方步行，进入有多张睡床的大房，轰掉碍事的家伙，走至上一层的小室，推开在梯级中的木箱，进入一所大堂。杀退守卫，走至大堂的下方，在黑暗中将木箱拉出，并爬进内里可找到剧院的钥匙，务必小心此关大佬的偷袭。爬回高处，与大佬交战得胜后，爬上放在大堂的木箱，在箱顶向45度作出大跳跃，越过栏杆回到上层，走至梯级处把木箱拉回原处后，再向后拉一次，由木箱跃下来的位置跳至下层。走上梯级并进入木箱后的门口。来到剧院门前，使用钥匙开启大门，沿左或右边的梯级走，此处有两名守卫。到了剧院的观众席，干掉旁边高处的敌人。跳攀上高台，进内按下电掣，使舞台上的廉幕升高少许。进入舞台内部，拉出木箱，由木箱爬上墙；到了墙的另一面，点着照明弹及跳过陷阱，按下墙上的电掣，使刚才的大堂下半部注满水。回到房中，对付另一位大佬，最后跳进水中游至对岸，向前走便可过关。

The Deck

终于来到沉船的最后一版。游戏一开始，劳拉便要对付从右边而来的敌人，包括守卫和火枪手，拔出机枪尽快解决他，否则被火焰喷中，必定烧死无异。拾取守卫身上的药包后靠右前进，便可找到榴弹炮的弹药，然后折返至入口处，由右边跳到下方的水潭，避过在水中徘徊的鳗鱼，从左方的平地上岸，再拔枪招呼它们。靠左边攀上乱石，到右边拾取钥匙（遇到倾斜的石，可以跳过它）。钥匙到手后，跳进水中并面向船舱，在左边下方有一石隙。游进去，转右在左方会发现洞口，内里很容易找到上岸的出口。上岸后枪击冲前的守卫，循守卫前来的方向走，跳过岩石，消灭右上方的火枪手。在火枪手的位置有一活门，踏上去会堕至下一层的通道，可惜在此并没有出口，爬

回上层，找到房间中央的木箱。首先把第一个木箱推向其余三个叠在一起的木箱旁，之后爬上去，把最高的木箱推向前，用意空出下方木箱的位置，完成后跳下来，把第一个木箱拉回原处，再到另一边把木箱推向外，然后将后面的木箱拉出，终于找到一扇铁门，用钥匙开启它吧！进入后，毫不犹疑跳进水中，向左游至尽头，在右方墙上有一把手，扳动它使原先通道中的天花板的活门打开。原路回到通道，小心途中伏击的枪手！进入通道爬上楼梯，扳动右方的手掣，令原先房间的水退却。再次进入房间，攀下去走到尽头会看见有木箱阻塞通道，于是拉开木箱，进入迂迴的通道，再爬上岩洞处。岩洞的左边门口竟被螺旋桨阻塞着，所以只好向水中进发，避开潜水敌人的狙击，从左方上岸，在木箱后方立即有守卫冲上前来，先解决岸上敌人，再攻击游近水面的潜水敌人。不忘在箱子后面拾取鱼叉，又再次回到水里，游到中央的高柱，潜进水底，在水草丛中，可以找到秘宝“石龙”。回到左边岸上，直行至洞穴的深处（遇到斜坡可以跳过），走进给岩石遮盖着的通道，小心狙击手的伏击。沿通道直入，暂不要转入左边通道，拾取大药包后，先检查一心下自己的生命值是否全满，否则就要使用药包（因为接下来由地洞跌下必定受伤）。行至旁边的地洞，先往下望，会看见先前在水中的橡皮艇，艇上有一木箱，选择靠近较高的木箱为登陆点，背朝地洞向后退，先抓着地洞的边缘，再跌下至木箱上（生命值竟被扣了一大截），立即拾取旁边木箱上的钥匙，然后准备猎鲨行动。在橡皮艇上，会看见有两条大白鲨在刚才秘宝的位置出没，在艇上用枪射杀它们；如果不见它们的行踪就先回岸上再次搜寻。返回刚才的通道，这次转向左边走，从生满青苔的平台一直向上攀爬，到了最高的一层便是沉船的甲板，此处会有守卫当值。沿左边直去，到了甲板边缘位置，向下望可以看见下层甲板上有一个泳池。想尽办法引诱下层的敌人出现，拔枪攻击火枪手。攀至下层泳池旁，杀掉水中的鳗鱼，跳入水里向右方角位游去，活门会自动打开，潜水敌人会准备向你暗算，不要和他纠缠，游回岸上，一枪了结他，再次游进活门，会得到秘宝“金龙”。在泳池旁两侧有些弹药道具放置在木箱后和阳台上，有时间记得拾取。由右方攀至下层，步行至甲板的边缘，会发现下层有一个高起的平台，而四边是不能着地的斜台，斜斜地以大跳跃登上平台，再来一次跳攀上对面的死胡同，右边可以看见秘宝“玉龙”。先别心急取之，应再以大跳跃登上橙色的屋顶，原来此处乃是一个大货仓，向下望会看见最先移动到的木箱，不过现在已无实际作用，

应行至屋顶的尽头，然后背向式抓着屋顶的边缘，放手掉下去时，再抓着中间的隙位及爬上去。望向右边的墙壁，发现一个缺口，以大跳跃登上此墙的缺口。沿缺口走进通道，直走至尽头，跳上较高处，用一连串的跳跃动作，由左至右大跳跃上平台，连续跳至斜坡上的平台便可到斜坡的最高处，两名守卫会随即冲来，尽快解决他们。出了山洞后，在最佳位置以大跳跃跳攀至对面的屋顶，直行至边缘，向左跳至另一间屋顶上，由活门跳下，杀掉内里的碍事的守卫，并拾取道具，沿屋内的通道找寻出口，找到后门会自动打开，但小心外边两名偷袭的杀手。拉出门口旁的木箱，走进暗格并按下电掣，使另一房间的铁门开启。立即向此房间进发，使用从橡皮艇找到的钥匙打开此门，点着照明弹，靠右走至墙上的电掣处，途中踏过烂地板会堕下，不要停留在地板上，否则会给尖刺杀死的，避过左边的烂地板，不过离开后则可踏上。抵达刚开启的铁门，沿楼梯直上攀至岩洞，靠左行，不时向上观察，跳攀上发亮的平台上，再跳过对面，直行跃下至沉船的最高处，就可以拾取钥匙。然后一直攀下，回到刚才看见“玉龙”的死路，以大跳跃跳攀至左边的隙位，向右边不断攀，慢步避过地上的玻璃陷阱来拾取“玉龙”。攀回地面，向下层橙色屋顶的货仓望去，会有两名火枪手向你攻击。干掉他们后，大跳跃至木箱上，小心受伤，便可以一直走至最后的闸门，用刚拿得的钥匙开启此门，内里可找到另一关键线索——神杖。

Tibetan Foothills

劳拉拿取了塞拉夫（Seraph）的石像后，便驾驶夺取回来的飞机，到西藏去寻找线索。可惜祸不单行，飞机在接近目的地时发生故障，身手不凡的劳拉当然能及时逃离机舱，并借助降落伞避过此劫。

游戏开始时，身穿厚毛大褛的劳拉从斜坡高处滑下，而立即迎接你的是一只大鹰，拔枪解决它后，从旁边的通道离开。先跳上斜路，再靠左踏上雪路，打算滑下去时（编按:最好向后滑抓着边缘，落地后马上转身），会看见前方的大雪球正向你滚过来，靠左一直向前冲，配合时间跳过较细的雪球，并在左方的通道回避第二波的雪球攻击。待一切平静下来，便继续向前走，爬进山洞会发现高台前方有一层薄冰，靠右边助跑向薄冰跳去。穿过薄冰后，马上按紧跳掣在右边平地着陆。沿通道走至山腰岩洞的出口，击退两只饥饿的大鹰后，不妨向下看看，在两座山峦之间有一条河流，而在对面的雪山上会有一架电动雪车。玩家记住不要在此处跳进水中，应先背向河流向下攀，

抓着边缘然后放手，在掉下的途中会踏在斜坡滑下，再抓着斜坡边缘，便可安全着地。走进旁边的岩洞内，转左后，跳过小水池，到对面的通道去，不过要先避开由岩洞顶掉下的冰柱，方法是跳上通道后立即打后空翻回到原处。沿此通道靠左行，跃下走到大岩洞前，靠左行，在水浅的位置向前跳，使洞顶的冰柱掉下，立即施展后空翻绝技避过冰柱，然后涉水而行，来到河流的另一方。为了要登上河流左方的雪山，首先跳向岩石上，再助跑跳至放置了大药包的岩石上，继而跳向旁边的平台上，再从此处攀上雪山。在雪山高原上先对付两名雇佣兵，并到右方拾取秘宝“石龙”，然后骑上电动雪车，向后方的山洞驶去，途中可以用雪车撞向洞中的杀手。当你穿过山洞来到空地后，先下车走至右上方的山洞，不过入口却被两个木箱阻着去路，于是玩者要从旁边爬进山洞，把木箱移至旁边的窄巷，当一对雪豹出现时，便拔枪向它们狂射。返回空地处，再次驾驶雪车直捣黄龙。先往空地中间的斜台，向右边飞驰越过通往山洞的斜路，沿通道向左直驶，直至看到通向左边的斜台，驶过去飞越一个较大的缺口。一直向左转，飞过其余两个缺口，便到了通向山洞的斜台，一直向前驶，踩尽油门飞入山洞（提示:每飞越一个缺口，请务必存档一次，而且雪车必须直线行驶上斜台，然后驶至尽头才起跳）。顺利进入山洞后，另一考验又等着你去破解，劳拉必须驾驶雪车飞越大峡谷。先把雪车靠左驶，由左边的斜台向右起跳，在对岸中央的较低处着陆，然后继续沿左边驶。要避免在前方的悬崖处跌下，应弃车步行，靠左行会找到一道木闸，不过此闸是上了锁的，唯有大跳跃越过峡谷并攀上右边的悬崖，在山洞攀上冰墙，在秘室扳动门掣。原路折返，小心在悬崖附近徘徊的雇佣兵。再次驾驶雪车，由刚开启的闸门穿过隧道，再越过长长的冰桥，进入一个山洞并干掉两名雇佣兵。下车后，步出山洞可看见前方的断桥有一个非常大的缺口，而右边平台则有秘宝“玉龙”。以大跳跃爬至平台并拾取秘宝后，再返回雪车旁，高速飞越断桥下的大峡谷。下车后，沿悬崖边慢行至右边的斜坡，惊动斜坡上的雪球滚下来。当前无去路时，便向前以大跳跃攀上对岸，不要跳向左边的岩洞，因为此处峡谷的距离太远。继续靠左走，可以开启闸门进入山洞，不过却一无所获，先回到斜坡处，45度斜跳至冰梯上的斜坡，滑下时抓着斜坡边缘，便可爬下冰梯，抵达悬崖墙中的山洞后可找得钥匙。跳下地洞继续前进，拔枪射穿冰墙，杀掉躲在冰墙后的雇佣兵，在左边出口小心头顶跌下的冰柱。打开木闸穿过山洞后，会到达断桥下的大峡谷，从旁边的冰壁

攀爬回冰洞内，确定所有雪球经触动而滚下来后（编按：方法是爬上冰梯上的斜坡再滑下），便可以驾雪车从斜坡处驶过，靠右方去，穿过石柱而进入山洞后，下车在入口旁用钥匙升起木桥，再驱车绕路。驶过木桥后，在警告牌前下车，向前慢行，当听到雪球滚下的声音便立即向后连续打后空翻。进入雪洞，不久前方会发出巨响，前方的路给雪崩弄出一个大缺口，于是在左边45度斜跳上，在雪地滑下时，抓着悬崖边，攀至右方直至可以爬上来。向前走，左方的出口可返回刚才有木桥的山洞。由于雪崩的关系，左方的地形将会有所改变。在凹凸不平的雪堆下，找到木屋的钥匙，但就在此时，一名骑着雪车的杀手，不由分说用机枪向你袭击，而且还会企图用雪车撞你，唯有边走边还击。虽然得到簇新的雪车，但是循原路折返已经不能再驾车飞越大峡谷（因为这边断桥的斜台较低），只好再经刚才冰壁上的山洞，回到断桥下的峡谷底。走至对岸的冰壁（冰壁下有弹药，当心雪豹），攀上冰壁后跳回断桥，由原路折返直至回到木屋处（最初夺走雪车处）。回到木屋后，使用钥匙入内拿取M－16子弹、机枪子弹和药包。扳动把手使外面的木闸打开，同时数名厉害的杀手自山洞走出，尽快离开木屋，皆因出外可利用多些空间回避及还击。好不容易解决他们后，当然要在他们身上拾取道具，然后进入山洞，转右跃下，立即到右边爬上高处，拔枪等待乘雪车的杀手，在此有利位置加以狙击。走进洞穴的深处，来到悬崖边，跳向左边的滑石，抓紧边缘，向右攀至对岸，再从右边的冰壁向下爬，着地后立刻向左侧跳跃。避开所有雪豹，便可以安全地拾获秘宝“金龙”。爬回悬崖顶，继续向前进发，步出山洞后立即爬上右边的岩石上，拔枪对付两个驾车的杀手，并夺去他们的雪车。到了山洞的尽处，把木箱推入通道，立即折回雪车旁对付从内走出的敌人。接下来驾车驶入通道，转右在悬崖边下车，拔枪杀掉山谷下的恶贼，然后驱车向崖边冲去，自然直堕水中，雪车随即变成火球，劳拉却侥幸在水里安然无事，从右边上岸走进通道便完成此关。

Barkhang Monastery

此版劳拉来到西藏的寺院继续搜寻西安匕首的线索。开始时，一班雇佣兵已经到了寺院并且与寺院的武僧在门外展开激战，所以不妨隔岸观战，其后只需应战剩下的敌人，然后从杀手身上拾取道具。由于寺院的大门已经关闭，所以只有从墙梯爬上横梁，小心空中飞来的乌鸦，射杀它后，跳往梯旁的平台，再跳攀上对面，直行，向右斜跳上小石山，向右慢行，拔枪轰掉空

中飞来的乌鸦，直至不能向前行，便跳上斜坡滑下并抓着边缘。之后会看见下方有一石隙，于是跌下去并抓紧石隙，攀至左边，踏上寺院二楼的平台，拔枪破窗而入。进入寺院的书房后，一名僧侣会由通道冲出来，由于他们只是手持长矛，所以应该拉远距离攻击，笔者建议边打后空翻边攻击。沿僧侣出来的通道走，会看见上了锁的大门，先进入通道尽头的房间，会有一杀手破窗而入，解决他后，穿过窗户可以在阳台拾取弹药。然后往左边的侧门，当看见冲出来的武僧，立即转身返回通道，待另一名杀手追至，让武僧助你干掉杀手，才开火解决武僧。进入房间后转右爬上墙梯，到达寺院大堂二楼的通道，解决守卫着钥匙的武僧。在中央的位置拾取钥匙后，慢步走近斜路，当有巨石滚下时，向旁边侧跳，走上斜路，由斜路走出时，左边会有巨石滚下，立即后退，待巨石滚过后，向巨石滚下的地方走去。从巨石旁边转右，爬墙梯至下层，找出藏在墙中的木箱，把木箱推入，然后原路折返。走上斜路，到了水池边（最好跳入前先存档），助跑跳进水池。由于水流非常急促，所以应尽快靠墙游进水底的通道。上回水面，松口气后向前行，跳入另一水道，在暗黑的水道燃点照明弹，沿水道涉水而走，需要经过一条有数扇活门陷阱的水道，顺利经过水道后，便可爬上墙梯。左边会有一名武僧，暂不须理会他，立刻冲入前方的黑暗房间，这会有两名杀手，就让武僧助你应付其中一名。当所有的敌人倒地后，燃点照明弹，跳过烛台，在左边的平台上拾取法轮，刚才的两层烛台会燃起火焰，站在平台靠近墙，以大跳跃跳过两层烛台，便回到外边．把近墙的木箱拉出，便可离开此处。经过刚才有滚石的斜路，回到二楼上锁的大门，用钥匙开启大门后，直冲进内，暂不要作出攻击，待所有的武僧和杀手出现，并且展开激战时，玩者便可坐收渔人之利，最后只需应付余下的敌人。激战完毕后，向右边的门进发，进门后要经过有剃刀陷阱的通道（在距离剃刀半格地板位置起跳便可），经通道中的入口进入，解决护卫钥匙的武僧，成功获得钥匙。回到大堂，由大门直出，转左进入杂物房，在窗户的木门使用钥匙，在内拾取红色的小钥匙。由大门右边的侧门进入，配合时间，穿过死亡滑轮陷阱，开启小门，沿楼梯直上，会看见一条有烈火陷阱的通道，而在旁边有两尊金牛石像。从两尊石像中进入转右，找到手掣后，扳动它使火焰暂时熄灭，立即往火焰通道（提示：要在烛台前一步的位置起跳，记住停下才跳，不要助跑）。穿过通道后，向左走进空地，待武僧和杀手混战后，拾取道具，扳动墙上的手掣，使地上的活门开启，跳进

内打破玻璃门，拾取两块菱型的小石，向右走，扳动手掣，使天花板的活门开启，爬梯回到空地。返回火焰通道的后方，沿梯级走，看见另外两尊金牛，在其中间的小木箱使用菱形小石，令后方的巨型太阳标志消失，然后从此处进入，把左边墙上的木箱拉出两次，进内便可拾取第二个法轮。然后回到大堂进入右方第二扇门，爬上墙梯，以大跳跃攀上巨型神像的左手，爬上有火炉的平台，大跳跃至神像的顶部，从顶部爬至右手的部分。行到尽头，可看见墙上有一暗格，跳攀上去，使用菱形小石，使神像内部的地板活门开启，由神像的正面滑下地面，绕至神像的背面，攀上暗格可拾取“金龙”。由神像的左边出口进入通道，前往右边的房间，解决武僧的纠缠后，把左边的木箱向右拉出两次，然后拉出被遮盖着的木箱，在此可拾取子弹。走至酒桶旁把木箱推至门旁，再拉至遮盖着出口，把第二个木箱拉回原处，于是爬上木箱把顶部的木箱拉出，可以拾取鱼叉。然后回到走廊直行，解决两名武僧，转入左边的门，看见水池，解决另一名武僧，然后跳进水中，在水中找到墙毯，在旁边有暗格，游进可拾取“石龙”。现在玩者可以返回大神像的底部，跳进活门，沿通道走，在木栏旁找到手掣，扳动它后，前方的门便开启了，进内会看见墙上渗出大量的水，于是把木箱由内推出，塞着墙上渗水的缝隙，回到刚才拾取“石龙”的房间。找出木箱，推开它后，会发现第三个法轮。

然后回到大堂神像右边的通道，走到尽处，会看见左边有一条多重陷阱的通道。先解决从后偷袭的雇佣兵杀手。面对这么复杂的陷阱，真是有点头痛。首先在你面前的火炉会因你的移近而暂时熄灭，就在此刻步行至边缘，避过摇摆的铁钉球，跳进地下的小隧道，爬上平台，等死亡滑轮过了的一刻，跳过对面，另一个火炉也会暂时熄灭，同样跳进隧道爬上平台，最后避过死亡滑轮，便可拾取钥匙。而在死亡滑轮的左边深处有一通道可以拾得“玉龙”:首先待滑轮滚至右边，便走至左边通道的回避处，重复以上动作，来到走廊深处（小心活门陷阱夹死你!)，通过所有活门便可拾取“玉龙”。回到大堂，前往左边墙上的锁头，使用刚得到的钥匙开启地上的活门，穿过地下通道，爬上来后，可到右边扳动手掣使大堂左方的大门开启，但必须小心武僧与杀手。回到左边的出口，进入荒漠地带，沿路走直至找出通往上层的墙梯。到了上层后往右走，看见峡谷上的吊桥，拔枪解决空中飞来的乌鸦和对岸的杀手。过了吊桥向右走，看见另一建筑物，便靠右边岩石攀上，以大跳跃跳至建筑物的顶部，由活门进入，在内可以拾取第四个法轮，扳动门掣，出外，

请小心杀手。返回大堂神像右边的通道，进入叠满木箱的房间，走入深处，跳过地上跌下去的活门（如果跌下去便爬墙回到通道），转右后往左边的通道走至窗户（当心后方的数名杀手），先破窗而出，到了空地后，往左边墙上的手掣，扳动它，使刚才的杀手进入。一场大混战后，沿墙梯一直向上攀在最顶的一层可找到第五个法轮。集齐五个法轮后，回到大堂往神像的左边走，进入房间，在没有法轮的位置，放上法轮使前方大门开启。进祭坛，把手杖（Seraph）放在坛中，使旁边的门开启，进入后便可过此关。

Catacombs of the Talion

穿过寺院的暗门，来到神秘的石窟，小心洞顶掉下来的石柱，玩者可以舍难取易，从旁边的斜坡向下走，放弃踏上有陷阱的梯级。到达下方的山洞，攀上左边的石隙，向右攀直至可以爬上平地。进入旁边的侧洞，拾取照明弹与秘宝“石龙”。回到右方的墙梯并爬下去，燃点照明弹，拔枪轰掉凶恶的雪猿；走至木栏旁，扳动把手以开启内里的一扇门。爬墙梯回到入口处，正面向石隙旁的斜坡滑下，在跌下地洞前，跳攀上对面的平地，立即拔枪干掉饥饿的野豹。沿楼梯走时必须小心，洞窟顶掉下来的石柱足以致命。从梯级旁的狭道走，便会十分安全。穿过刚开启的的门，进入另一洞窟，沿着迂回曲折的梯级走至下方，两名职业杀手从入口追赶而至。杀掉他们后，别忘记在他们身上拾取药包与子弹。当到达空地时，往右方入口，进入捕兽笼拾取药包；原路折返，并且消灭两只野豹。回到迂回的梯级，在左方会看见有雪球陷阱的斜坡，向左斜跳上狭道，一直走上斜坡，诱发雪球滚下来，立即以后空翻跳至上方的平台，或以侧跳避开雪球跌下至空地的水池。在雪球滚下的斜坡，向右以大跳跃身法，在下层突出的石块着地，沿着斜坡下层走至墙梯，沿途小心下陷的破地板！爬上墙梯至最高处，由于顶部有石块阻着，在墙梯处打后空翻，跃上后方的平台（编按：紧记按 Alt + ↓ 时，不要放开 Ctrl 键）。扳动此处的把手，使前方平台上的捕兽笼向上升高，便可以往铁笼位置拾得面具。与此同时，在空地中的水池亦会水退。往干涸了的水池攀下去，燃点照明弹，大跳跃过缺口下的尖刺陷阱，到了大闸前，使用面谱来开启它，直冲上斜坡，巨型的雪球迎面滚来，以侧跳向右避开雪球，在平地上着地后，数只野豹会向你袭击，跳上靠墙的平台会较为安全。杀掉所有野豹后，先往左方石壁上的洞窟走去，爬进洞窟后，当你踏上雪地时，一群如狼似虎的野豹会向你袭击，跳回高处向它们开火会较为安全。从左边的洞口进入冰川地

带，再次受到野豹攻击，唯有边走边还击。收拾所有猛兽后，爬上石块，跳进下方的水池内，手持照明弹并拾取第二具面具。返回水面，爬到石块上，拔枪迎击追赶而至的两名杀手，并拾取他们留下的道具。回到斜坡的右方，一直向右边的建筑物前进，在黑暗的围墙中找到墙梯，爬上中间的横梁可以获得弹药。返回地面，在右方的围墙上可发现使用面谱开启的门锁。点燃照明弹，进入漆黑的房间，房中有数只雪猿被困在铁笼中，暂时不可以向它们作出攻击，所以先向左方走，跳过地上的缺口，至中间有火盆的平台上，扳动墙上的把手，所有火盆也会燃起火焰，而且缺口的地板会随之上升。与此同时，笼里的雪猿也会被释放出来，立即拔出 M-16 机枪，趁它们还未从楼梯上来前全部杀光。由于所有闸门已经开启，现在可以进入旁边其中一道闸门。在尽头找到把手，扳动它可以开启空地左边洞窟中的暗门，但是刚打开的闸门则会全部关上。再次扳动手掣，穿过闸门，在视野模糊的火光下，在墙角处找得一个木箱，把它移动到其中一个闸门下，便可以开启洞窟的暗门，又可以不会在此处被困，真是一举两得！正想踏出房门之际，一群杀手再次蜂拥而上，摆脱他们的纠缠后，穿越洞窟中已开启的暗门，踏上绳梯，再进入第二扇门，立即向左移，避开迎面滚下来的雪球。继续向前行，大跳跃攀上旁边的吊梯，一直爬上冰川的顶部，进入后从地洞里跳进水中，快手游上岸，拔枪向水中的食人鱼开火。然后再次潜进水中，穿过水中的石隙，游至另一个洞窟，从右方的平地上岸，开枪杀掉水中的鱼群。沿石壁直行，小心掉下的冰柱！行至尽头后，转身往上看，可以见到悬垂的吊梯通往暗格。跳攀上吊梯，爬至最高处并向后打空翻两次，就可安全着陆及拾得“玉龙”。潜入寒冰池，游至洞窟后的一扇大门，转身并跳攀上高柱，向前大跳跃抓着吊梯，向上攀至最高处，向后打空翻，在横梁上着地，扳动把手来开启大门，入内开枪杀掉从左边扑来的野豹。走至中央的方形石块，扳动手掣，开启空地建筑物的大门，然后原路折返，往此门进发。进入后，大跳跃至对岸，诱发上方的雪球滚下，跳到旁边的平台就可脱险。向下方的洞穴观察，会看到数只野豹在此处徘徊，抓着边缘以引诱野豹在你下方，拔枪逐一射杀。攀下至地洞，拾取放在墙角的道具，往左方找出门掣并扳动它，消灭最后一头野豹，由旁边开启的小门返回大门。再次跳上斜坡，避过雪球，往左望发现一道斜坡，步行至斜坡下，跳上去诱发雪球滚下来，打后空翻并斜跳避过雪球。往雪球滚下的地方望去，原来雪球为劳拉打开一扇暗门。穿过暗门，进入墙

上有两扇门的房间，踏上左方的木板，前方的门就会打开，立即跑上去，往右边的平台着地。拾取“金龙”后，返回地面，由另一扇门出外，跳过雪球并踏上一块地板，立即转身，跳回有尖刺的房间，直行进入已开启的门（此门是有时限的）。跳攀上吊梯，爬至下方的隧道，直走便可通过此关。

ICE Palace

穿过隧道后，来到一小房间，拔枪射向黄色的大钟，使旁边的门开启，进入古怪的大厅。这里有数个兽笼囚着凶残的雪猿，而地板上分别有数个弹板，这些弹板是可以助玩者弹上非常高的位置的。先向右走，踏上右下方的小弹板，弹至上层，在尽处可以找到药包，而在另一方可以看见高处有一吊钟，拔枪并利用地下的弹板，弹至半空时，射向吊钟，使地上附近的闸门开启，当掉下来时，收回手枪，抓着前方斜台，便可以安全着地（编按:弹至半空时，请按紧想前往的方向，否则只会弹至半空然后直掉下来）。然后往大厅中央的弹板，向前踏上弹板，按紧↑和Ctrl键，弹至最高的一层时，抓着横梁边缘，攀上平地，向左搜索，在手掣旁拾取子弹并扳动把手。此时，所有的雪猿会被释放，回到横梁靠左攀至下层，拔枪迎敌，一群雪猿会从梯级向你冲来，你可以先跳至地下，向还在上层的雪猿开火；万一雪猿从梯级走下来，便先应付最接近的雪猿。解决了所有雪猿后，回到上层，由于所有木闸已经开启，你可以往旁边的窄巷去，在内里可以拾取药包；走到尽头，右边会有雪猿从梯级冲下来，用M－16轰掉它后，走上梯级可以找到手掣，扳动它，回到窄巷的出口，在出口对面的墙壁，原来是可以拉出来的。把它推在一旁，便可进入墙内暗格，看见秘宝“金龙”。在对面远处的高台上，不要尝试跳到高台，因为你身处的位置与高台的距离十分远，而且在玩者与高台中间其实有一道完全透明的天桥，只要你面对金龙直线走过去便可攀上高台并拾取金龙。回到大厅，在中央的弹板旁边进入后台，在前方还有一铁闸未开启，往左方高处看，刚才扳动手掣使窗外的铁栅掀起，现在你可以向左踏上弹板，弹射至铁栅，抓紧铁栅的边缘，向右走，可以看见对面有吊钟，跳起拔枪射向吊钟，使地下的铁闸开启。攀至下方斜台，滑下并抓紧斜台，安全着地后，穿过两扇开启了的铁闸，准备另一次弹射行动。由左至右踏上弹板，抓着斜台的边缘，由于没法攀上斜台只好是向右攀，当看见前方有缺口时便攀上斜台。在你向后滑前时，按紧Alt＋↓键，向后打空翻，跳下斜台，一直按紧Alt，劳拉会在两边的斜台来回的弹跳，在此时拔枪便可以射中斜台上的

吊钟，然后收回手枪，跳上斜坡后按 Ctrl 并放开 Alt 键，抓着边缘，靠右并由右下方的斜台滑下。踏上弹板，弹上两个斜台之间的平地，攀上后，看见前方的铁闸已被开启。穿过铁闸，跳至墙上的吊梯，爬上去从右边着地，步出窗台，以大跳跃至中间的通道，拔枪解决空地走来的雪猿，往前方石砖上拾取照明弹。

进入右方黑暗的山洞，燃点照明弹，在入口旁看到三角形的石隙，侧身跳入，可以在此拾取秘密石龙。靠右边石道直行有一扇上了锁的门，而左边的石路尽处有药包可以拾取。现在可以两边大石中间的通道向前走，小心扑向你的白虎，最佳位置是站在石块上向它们开火，转右杀掉余下两头白虎，在石砖上拾取面具一幅。取得面具后，前往刚才岩石中锁了的一扇门。此时，门已经开启，从通道进内，把迎接你的雪猿轰掉，到了有数个空火盆的房间，小心不要掉下或是攀下漆黑的地洞，因为在地洞下满布尖刺，同时有一只雪猿在此。先沿右边直走至尽处拾取药包，再步行至最接近的地洞，在边缘位置燃点照明弹，把照明弹掉进下层（面向地洞，按空格键）。在中央位置向下看，会看见在下层地板上有一部分是没有尖刺的，从此处跳下，拔枪及站在没有尖刺的地板上攻击雪猿，燃点另一照明弹，靠墙绕一周可以拾取子弹。然后爬上窗台，找出可放置面谱的机关锁，放进面谱及拾取此处的道具。离开窗台，靠右墙进开启了的一扇门。走过绳桥，转左会看见上一版悬挂在空中的大火盆，向左跳至手掣前，扳动把手，打翻大火盆，盆内的火堆使地面的薄冰层溶解，形成一个冰湖，于是劳拉便往冰湖去，向前往下方的岩石，滑下时抓着边缘，在地面会有两头白老虎向你虎视眈眈，向后打空翻的同时拔枪解决它，先到冰川下拾取散弹，再跳进冰湖中，在水底的石砖上拾取用来敲锣的锤，两条怪鱼会随时出现，上岸把它们射杀后，再次跳进冰湖，游至洞窟中，内里有数只雪猿在此徘徊，建议靠右游进洞中，慢慢向前进，当踏上水中较高的岩石上，劳拉便可以在水中拔出手枪，向岸上的雪猿开火。往左边的岩洞去，解决余下躲起来的雪猿，拾取弹药，再往右边的岩洞，慢步进内，斜坡上的雪球会随即滚下，应以后空翻避过雪球。在最上方的雪球暂时不会滚动，直至你沿斜坡向下走，为数极多的雪球会在后面快速滚下，为免被雪球压死，立即跳上右下方的平台。进入冰洞后，滑下斜坡，抓着边缘攀至左边，爬上斜台打后空翻，踏上后方的平地，跳过悬崖，抓着对岸的冰墙，攀上墙中的冰洞，检查自己的生命值是否有九成满，否则请使用药包

补充。向后滑下斜坡，抓着边缘可以减少掉下地面的冲击力。放手掉至冰雪皇宫的顶部，在此处有一个大铜锣，使用得到的铜锤击打铜锣。在冰雪宫殿的两旁，分别有两扇门，现在已经为你打开。但在进入之前，请先前往左下方，在悬崖边的墙上有一吊梯，抓着吊梯并燃点照明弹，爬至谷底向左攀下，找到手掣并扳动它，打开冰雪宫殿旁边的木屋的前门，在内里可以找到秘宝“玉龙”。现在你可以从冰雪宫殿旁边的侧门进入，跳至中央的高台拾取非常重要的道具（The Talion），此乃开启西安神殿之门的神器。当你穿过左边的门走出神殿外面，一只巨型的鹰鸟人，为了守护法器，向你迎面袭击，最安全的方法是跳回左边通道，爬上较高的地方，甚至冰宫的顶部，你便可以轻松地使用普通的手枪向在空地来回的巨人开火，当此巨型鸟人被你消灭后，此关便会大功告成。

Temple of Xian

当劳拉来到西安，与野心家展开一场汽车追逐战后到西安神殿的入口，并且使用 Tailon 使神殿的大门打开……

进入后，一直行至天桥的末端，滑下斜坡时，小心跳过斜坡上的剃刀陷阱：前方虽然有巨石滚下来，但是当你滑至下方第二道的斜坡时，巨石便会停下来。沿斜坡一直滑下至瀑布（编按：如果你运气好，便可以抓着右边平台，攀上会拾得“金龙”），让瀑布的急流把你冲至底部的水池，两条金黄色的鱼儿会向你游来，马上拔出鱼叉把它们杀死。跟随鱼儿的踪迹，游至神殿的大门前。先从右边潜进水中，找到水底下的水道，游进内可得到药包，同时可看见有一钥匙在闸门后，可惜暂时未能开启闸门。回到神殿的大门前，先往左方石台上拾得散弹；踏上梯阶时，三头老虎便会向你扑来，最安全的攻击方法是跳回水中，站在较高的岩石上，然后拔枪向它们开火。杀掉所有老虎，前往神殿的左方，从左边踏上弹板，经此弹上神殿的屋檐上，步行至右方，扳动墙上的手掣，抓着屋檐边缘再着地，拔枪迎击空中飞来的麻鹰。潜入水中游至瀑布下的水潭，在平台上岸，爬上绳梯，清除通道中的毒蜘蛛。进入一间大房，行至边缘位置，向下看会发现下方是一个盛满鲜红色溶液的水池，向后从中间的绳梯攀下去，到缺口时放手跌下去，在空中立即抓着下一段的绳梯。忽然眼前一亮，看见“石龙”就在下层，但不要立即跃下，先攀上平地向左移，抓着石隙边缘向左移直至可以攀上平地，继续向左行并从此处的绳梯攀下，在缺口放手，跌下时抓着绳梯爬上平地，往右走，抓着石

隙向右移至石龙下方位置，爬上去便可得到秘宝。继续往左走，当走近绳梯时，小心地上的蜘蛛，攀上绳梯可到达满布尖刺的房间。攀上尖刺后方的墙壁，向右爬上最高处。到了没法可再攀上的地步时，向后跳上屋檐再立即跳回墙壁的顶部（按紧 Alt，按↓后再按↑），小心左方的尖刺！慢步至屋檐的边缘，看见对岸墙中的入口，便走上悬空的破地板，行至边缘便马上跳往入口去，此时劳拉会一直滑下斜坡，小心到前方的尖刺，最好能够向右斜跳至平地拾取弹药！然后爬上右方的岩石，抓着上方的隙位，往左攀直至能够攀上平地，扳动眼前的手掣，使神殿的大门开启。现在可以爬上左方的洞口，跳进瀑布下的水池，往左潜进岩洞，便回到神殿的大门前。穿过神殿的大门，进入漆黑的大厅中，而两旁则肃立无数兵马俑，其中有四砖石像是最古怪的，待人行近就会触动机关！不过，由于神像间的距离十分远，所以大可以从中间走过。在其中一砖石像前拾取弹药，然后攀上右方的入口进入洞窟，在洞窟的底部全是红色的溶液（由于以下需要进行一连串的高难度动作，所以请先存档）。首先以大跳跃至前方的斜坡，当向右滑下时，跳至对面的斜坡上，又同样在滑下时跳至对面，如是者重复跳跃两次，直至从墙角的小斜坡滑下，便跳往较高的平台上，抓着边缘攀上平地。靠墙直行，以大跳跃跨过缺口，攀上对面岩石，爬进墙上的出口处。进入通道，脚下的地板忽然塌下，由斜坡滑行至下层的房间中，两旁尖刺的墙壁立即向中间压过来，赶快扳动前方的手掣，立即转身走进尽头的暗门。沿通道走至右方的斜坡上，在墙中的凹位处避过滚下来的大石。走上斜坡后，转左爬上平台，便不需理会从右边滚来的巨石。斜跳上最后一道的斜坡，诱发巨石滚下，然后空翻避开巨石。攀上斜坡旁的吊梯，到达一间漆黑的房中。手持照明弹及靠左直行，在转弯不久后便找到墙上的手掣，扳动它并翻身杀掉从后扑来的老虎。往手掣左边墙上找到入口，跳攀上吊梯时要小心下方的剃刀陷阱！待剃刀移出空位，便放手一直跌下至斜坡，并滑下至一间有两个死亡齿轮的密室，预准时间避过面前的滑轮，转左避开另外一个，进入大厅的上方。走出神殿大厅上方的横梁，拔枪杀掉两只由右方飞来的麻鹰，然后以大跳跃至左方，按下墙上的门掣，使对岸远处的大门开启，立即转身，在大门未关上前，跳过所有的横梁，并且进入大门。沿通道走至悬挂了数个摇摆尖球的石桥，桥下则满布红色溶液，要在预准时间走过尖球，每走过一个尖球就停下来，再准备过第二个尖球，并留意石桥上尖球的倒影。当余下最后一个尖球时，最好向右跳至平地。过

了石桥后，先按下右边墙上的电掣，使前方通道的地板上升，再侧跳至左边并按下墙上的电掣，使内里的门开启。两个机关也有时限的，所以尽快走进通道，穿过开启了的门，一直往前冲，后方会有巨石滚下，为避免压死，可以马上跳攀上对面的高台上，或者走近边缘时，翻身后退抓着边缘，让巨石在你头上飞过，再爬起来以大跳跃攀上对岸平台。站在平台上，抬头一看，赫然发现巨大的龙头雕像，而在地上则可以拾取金色的龙头神器，然后跳往右边的平台，沿此攀上漆黑的密室，途中可拾取子弹。扳动密室中的手掣，使溶池的高台上升。原路返回龙头下的平台，跳往左边的高台上，再跳往前方较矮的平台，现在已经换成弹板，站在平台的中央跳向弹板上，按紧↑键，在斜坡下的平台着地，斜坡上即时会有巨石滚下，立即后退抓紧平台的边缘，让巨石在你头上飞过。爬回平台，跳向右上方的高地，以同样的方法避开巨石，用上述的方法跳往右上方尽头的平台；假若想拾取“玉龙”，便从最接近此处的白砖斜坡滑下，面向溶池，按紧↑键，让下方的弹板把劳拉弹射至横梁上，然后以大跳跃攀至对岸拾取“玉龙”，跳回最左边的平台，再次回到最右上方的平台，经过余下的平台，跳到左上方的出口，在途中会有一只麻鹰向你攻击。进入密室后，把有肖像的石块向前推两次，走进暗格，扳动墙上把手，用来开启地板的活门。由斜路向下走，后方会有巨石滚下，尽快走至左边的出口，由斜坡滑下回到大厅上方的屋檐，引诱大厅中徘徊的两头老虎出现，在屋檐拔枪射杀它们。攀回大厅，在左边的门上使用龙头器具。穿过此门，沿通道向前行，小心设在路上的死亡滑轮！在通道两旁分别有回避处，最后由右方尽头的斜坡滑下，到达一间古怪的房间，原来天花板会向你压下来，但是房间的四壁有很多手掣，根本不知按那个掣才好？其实只需扳动三个手掣，此三个手掣的共通点都是绿色及把手部分明显比较幼，然后有肖像的石块便会打开，走进入内，先枪杀水中的黄色怪鱼，然后在水中拾取散弹并步上平台拾取弹药。涉水而行，到达一间房中，爬上高处往水流的地方去，杀掉两条怪鱼后，跳进水中扳动把手。接下来游至上方并看见一扇上了锁的门，此时深深吸一口气，潜进水中的通道，在左边墙上有一个把手，暂不须理会，继续游进右上方的窄道，在内里尽头虽有药包，但是没有太多时间可以拾取。既然时间仓促，就先立即扳动门掣使旁边的小门开启，游进内扳动手掣，然后游上窄道，扳动刚才没理会的手掣，水流会把你快速地冲出外面，立即游回水面吸一口气，再潜进第一个手掣旁的大门，在内里有门掣使最上

方的门开启，然后再次扳动第一个手掣，使水位再次上升，游至上方已打开的暗门，进内并拾取 M-16 子弹和散弹。进入隔邻的房间，扳动手掣，在有尖刺的墙壁压过来之前，从地板的活门跳进水中，水流会带你到金钥匙的位置。拾取它后，闸门也会自动开启，一直沿狭窄的水道回到神殿前，再次潜进水中，回到瀑布下的水池，在平台上岸。在吊梯有金色的锁，在此使用金钥匙，打开旁边水中的一扇闸门。当闸门开启后，便跃进水中，穿过闸门，一直靠右向前游，转右进入旁边的通道，游进刚开启的一扇门，靠墙前进，后方的门会自动关起来，找到手掣，扳动它后，一条金色的怪鱼会向你攻击，当然你希望向它作出还击，但是在有限的氧气支持下，还是向左边的出口前进。返回出口的平台，上岸后才拔枪解决一直纠缠你的怪鱼。然后再次潜进水中，先游回刚才的房间，在左边墙角地上拾取药包，游至通道的另一方，在顶部的闸门已经开启，由此处向上一直游回水面，并爬上山洞的入口。进入山洞，在途中会有不少蜘蛛跳出来，把它们全部除去，靠右方一直向前走，在一个大蜘蛛网的下方可拾得道具。当你进入山洞的深处，会有数只巨大的蜘蛛要应付，而在漆黑的山洞内，你需要燃点照明弹。首先找出可以攀上的平台，然后以大跳跃跳上对面的高台，翻身往上方看，会看见一块突出的石板，跳攀上去，向右前方大跳跃，踏上另一石板上，再向右跳上对面的石地，一只大蜘蛛会马上向你冲来，小心从高台掉下。杀掉大蜘蛛后，向下跳往山洞中央的石柱，助跑跳攀至另一石柱，再跳往山洞的出口。在洞穴的边缘，以大跳跃跳往对岸的岩石上，攀上岩石便可以拾得银色的钥匙。跃进水中，一直游回西安神殿的大门前，使用银色钥匙开启右方的侧门。到了斜坡前，爬上木台上，跳攀上右边斜坡上的木台，但是巨石会在此时滚下，立即跳回右边的平台避过滚石，用同样方法爬上斜坡，在黑暗中拾取子弹；从左边的出口踏上吊桥，拔枪干掉前方的老虎，进入房间后还有一头老虎从左边扑出来。爬上斜台向后跳到平台，先不要理会右方有弹板的通道，爬进红色的房间，在左边墙上有一道隙缝，可以从此斜跳并抓着绳梯，攀下至石隙拾取子弹，但却要掉进水池，唯有原路折返。进入红色的房间，上方的通道有死亡滑轮，所以不要爬上去，否则只会一命呜呼！背向平台，向后跳两次，便可以顺利进入上方的房间，这里会有另一个死亡滑轮，但暂时是静止不动的，先拾取尸骨旁的药包与子弹，然后一口气冲出房外的吊桥。到了对面，移至左边，后方的滑轮便会来回滚动，按动墙上的门掣，小心空中飞来的麻鹰。

你可以选择跟着滑轮原路折返至岔路，但小心不要碰上滑轮或者跳进水池，再由侧门回到岔路。攀至有弹板的斜路，背向第一块弹板，向后跳上去，接着便会跳向余下的弹板，一直弹射上斜坡的顶部，此时会有两只麻鹰飞来，拔枪在此杀掉它们。跳至旁边的通道，前方的大门应该已经开启，于是由此进入。进入房间，四周也是赤红色的溶液，向前行以大跳跃至前方平台，在右边墙上会看见一把锁。由于此锁暂时未能开启，所以跳至右方的暗巷，右方有尖刺的墙壁便会向外压来，迅速爬上前方的平台，并攀上绳梯爬至上层，在右边平地着地。转身跳过地上的尖刺，抓着绳梯继续向上爬。沿通道走去，找出手掣并扳动它，会看见一条金龙，而你需要的钥匙就在金龙旁的石柱上，靠墙以大跳跃攀上平台，再经石柱对面的平台，跳攀上石柱拾取钥匙。得到钥匙后，从“金龙”的身上一直向下滑，回到大门旁的高台，返回大门前。跳至平台，使用钥匙把门锁开启，再回到大门前，向左跳至刚扳下的踏脚板，跳往墙上的绳梯一直爬上去，跳过尖刺，继续爬上通道，回到刚才拾取钥匙的地方，发现在对面开启了另一扇门，在门外同样有一条金龙，不同的是石柱对面的是斜台而不是平台。当你从斜台滑下便向前跳往龙头附近可以着地的位置。在石柱旁会有绳梯，向上一直爬，直至到了剃刀的下方便向后跳，你会在斜台上滑下，在此时立即跳往面前的绳梯并抓着它向上继续爬。到了另一把剃刀下，同样向后跳不过在半空中要迅速（按 END 键）转身，然后抓着面前绳梯向右上方一直攀上，进入顶部便完成此关。

Floating Islands

经过西安神殿，进入神秘的天空殿堂，眼前的是数个浮在空中的岛屿。慢慢向前进，环顾四周，你会发现在右方的空中，有一道暗影向你飞过来，原来从空中飞来的是脚踏火轮的天将！但是这个天将飞来的速度实在非常慢，只要用最普通的手枪向他狂轰，在他降落前便可以解决他，你会看见天将爆开成为无数的绿色碎片。前往左方岛屿的边缘拾取药包，回到绿色斜坡的前方，跳上去向左滑下，滑至尽头的一刻跳至对岸绿色的小斜台，滑下前立即跳往已开启的金色闸门，抓着边缘向上攀，在金色围栏的空地中找出手掣，扳动把手使右方岛屿上的一扇活门开启，然后回到入口由前方的斜坡滑下，在岛屿底部的天将会因此而唤醒并向你飞来，在他并未着地前消灭他，因为其攻击力在近距离是十分厉害的。沿岛屿的底部攀上石级回到最初的入口处，再次向绿色的斜坡跳去，但是今次不要跳往对岸，随着斜坡一直滑至下方的

平地，少量的生命值是会被扣除的！接着以大跳跃至浮在空中的绿色小岛，爬上岛上可以拾取有咒文的小石碑，再以大跳跃攀至前方小岛，步行至边缘位置，看见前方的大岛屿上有数砖天将的石像，当你跳往此岛上，石像便会化身为守卫神殿的武士，手持两把长矛的他们是十分难应付的，因为他们移动速度颇快，最佳的方法是立即打后空翻跳至绿色小岛上，你便可以非常安全地拔枪消灭他们。再次跳回岛上会有飞将军向你袭击，以同样的方法消灭他后，便可以跳至岛上，向建筑物的活门下进发。由活门爬上密室，在内里可以拾得另一块小石碑、子弹和药包，但同时下方会出现另一名武士，你可以尝试在活门的上方向他攻击，但是由于他的步速颇快，经常周围乱窜，在此处解决他委实不易，较直接的方法是由活门跃下，与他硬拼或者一直走并跳回小岛上向他开火。消灭了武士后，跳回岛上，向左方的树林前进。爬上树下的石块，向屋顶跳去，抓着屋檐攀上屋顶，在屋顶可以找到秘宝“玉龙”。然后攀回地面并向右方前进，走至岛屿的边缘，攀下去，走进岛的底部，向左搜寻，可以找到门掣，以开启前方的闸门。穿过闸门后，在前方的是一群浮在空中的小岛，以大跳跃至前方的小岛上，在尽头向左跳过小斜路至岛屿的最高处，接着以大跳跃至左方的岛上，向上一直走及跳上顶部，沿梯级向下走，再大跳跃攀上平台，最后跳至有梯级的岛上。沿梯级直上，再跳至由建筑物伸延出来的天桥，先沿天桥的梯级走至金色围栏上，对岸会飞来两名天将，尽快消灭他们，然后飞越天桥的大缺口及攀至对岸。到达城门的前方，在两旁拾取子弹并在墙上使用两块石碑，使城门大开。进入向前行不久，在桥的左方会飞来一名天将，拉远距离用普通的手枪消灭他，走至桥的尽头往右方望下去，会看见秘宝“石龙”，要取得此物，必须往右边两棵树中间，手持照明弹，你便会看见在墙上有一条暗道，跳进内里的山洞，沿暗道直去，滑下便会到达“石龙”的位置，回去时也必须经往此暗道，但你必须站近斜路的左方，向左方移45度并向右侧跳，便可跳回暗道。经暗道回到大门前，在灯旁拾取子弹，前往左方，跳上绿色斜路，眼前的通道被绿色的的大石阻塞着，而大石后方是斜路，过此通道必须有些技巧，首先在大石前面后退一步，背向大石，向后跳两次，此时大石开始向下滚过来，立即向后退抓着边缘，大石会在你头上飞过，而在后方斜路上的大石也会随之滚下。待一切回复平静后，攀下去，另一名天将会从高处的石洞中飞来，消灭他并拾取地上的药包。进入密室，爬上绿色的高台，站在最高处，跳攀至上层并

向右走，爬上石道，沿此路回到大门前。再次跳上绿色的斜坡，这次并没有任何大石阻塞着，跳过缺口，然后向右跳至绿色的小岛上，应该看见一条钢线向下一直伸延，抓紧滑轮向下滑去，当接近下方的石桥时，便放开手，在桥上着地。进入右方的寺庙内，在左墙上有一手掣，三砖石像出现眼前，慢步接近，位于中间的石像会变成武士向你攻击。扳动把手，使外面岩洞的大门向上升，其余二个石像武士会醒来并向你袭击。到旁边的侧门，抓紧滑轮向下滑去，攀墙并爬至上方，沿通道回到大门前，再次回到有钢线的小岛上，滑轮已经返回原处，抓紧滑轮一直滑进岩洞中，在黑暗的隧道中着地。在隧道的前方和左方也不是理想的出口，所以转身向右以大跳跃至空地上，拔枪迎击飞来的天将，移动石台至最佳位置，跳攀至上层，小心飞石的机关！扳动柱上的手掣，使岩洞中央的溶浆涌上一砖石台，向下攀至石台，扳动墙上的手掣，往右方跳过溶浆，踏上微斜的石台，再次小心飞石机关！靠右爬回空地，在右方的溶浆中，一扇活门已经开启，经石台攀至上层，对着溶浆中的活门，以大跳跃跳往地上的活门，在跳跃中，请按 Ctrl 键伸出双手，使跳跃的距离稍为改变，这会使你准确地跃进活门中。在溶浆下的竟然是一个水池，水中可拾取散弹。上岸后，扳动墙上的手掣，使岩洞中隧道上方的暗门开启。跳进水池中向左潜游，经过水道并进入有陷阱的通道，上岸时小心前方的剃刀，游回水面后转身，燃点照明弹，爬上有飞石机关的暗格。在右墙上扳动手掣，使后方的剃刀机关停顿，立即穿过有剃刀的通道，回到最初的黑暗隧道。先跳回右方的空地，把木箱移至接近隧道处，爬上木箱，斜跳隧道上方刚开启的门，进入后燃点照明弹，以大跳跃攀上对面的石隙并向右攀上平地，扳动内里的手掣，使隧道上方密室的门打开，然后以大跳跃跳过地上的尖刺，在地面的出口着地（跳跃中记住按 Ctrl 键），以同样方法回到密室及穿过开启了的闸门，进入空房内。在空房中央的地洞，有一条斜坡向下伸延，背向洞口向下滑去，在滑下时按 Ctrl 键，抓紧边缘，着地时使劳拉不致受伤。扳动地牢内的手掣，这时会有数名忍者出现，他们会向你投掷飞镖，不断跳避同时迎击他们，战胜后可以在他们身上拾得丰富的道具。此时如果你有留意，会看见地牢中有许多砖石化了的武士，你可以跳过旁边的溶浆，诱使武士恢复知觉，然后马上跳回中央平台。爬上手掣对面的石墙上，在此处便可以安全地向他们狙击。以同样方法消灭所有的武士后，走至地牢的两旁并扳动手掣，使地牢的出口和上方空房的一扇门打开。当由地牢出口离开

时，会有最后一名忍者向你暗算，小心地消灭他后，持照明弹沿梯级直上，在大闸前扳动门掣使其开启，但同时会有两名武士醒来，你可以正面与他们对决，或者掉头走回地牢，用刚才的方法消灭他们。回到上方的房间后，进入刚开启的大闸。当你进入新的房间，你会看见溶浆和尖刺的陷阱，而墙上有金色的铁架可攀爬。爬上墙大约二格的位置，便向后跳并翻身，抓着后面的铁架（攀墙时，按紧 Ctrl 然后同时按 End + Alt），继续在尖刺的上方攀爬，至红色墙的二格位时，再次打后空翻转身抓住后方的墙壁，向上爬至顶部，可惜未能爬上斜坡。靠左移至接近平地，攀上斜坡立即按紧 Alt 键，劳拉会在两边的斜坡来回跳跃，再按紧左方键便可跳回平地，而同时墙上的机关会飞出石块，一名忍者也追赶到来，收拾他后拾取散弹。向出口的左方前进，把木箱移动至中央位置，可以爬上钢线滑轮处。在爬上木箱前，先往右方，以大跳跃至石块上，直行至接近出口时向后滑下，抓紧边缘及打空翻，在对面隆起的平石上着地，斜跳回对岸的低地，再跳回对岸的石洞中。沿石道可到建筑物外找到最后之秘宝“金龙”，同时得到大量的弹药。回到木箱处，爬上木箱抓紧滑轮，向下一直滑去便可过此关。

The Dragan ’s Lair

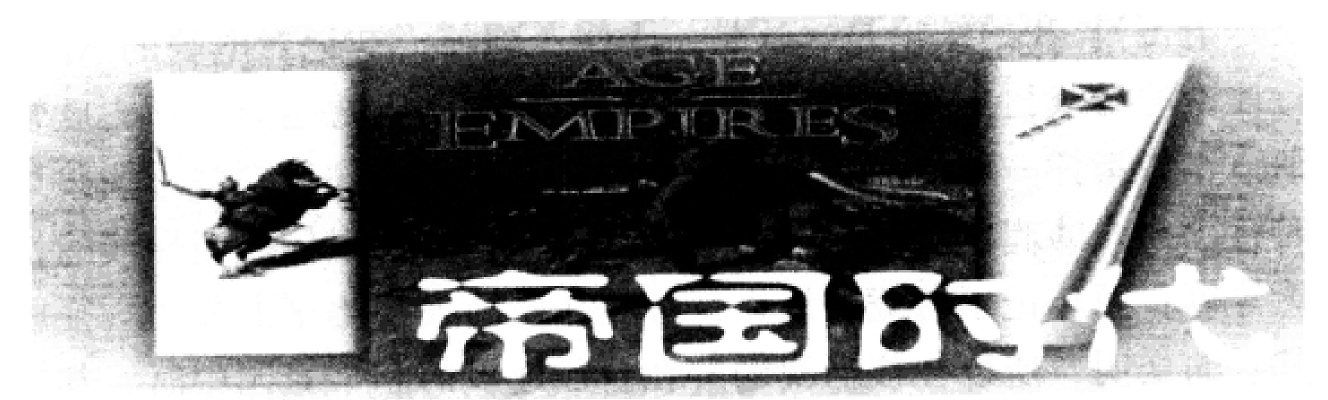
终于进入神殿的心脏地带，一砖石化了的武士蹲在入口处，先在门口的两旁拾取药包和机枪子弹，在武士石像旁边进入大堂，前方的武士开始苏醒，唯有一边走避一边攻击，到他原先蹲下的地方找到手掣，扳动它使后方的闸门关上，往闸门左边的柱上找到第二个手掣，扳动它，在两旁的石化武士同时苏醒，在两面受敌的情况下，唯有以一敌二。在其中一方会有一扇门打开，此门通往漆黑一片的房间，进入不久便会有两名忍者向你偷袭，由于他们向你发出的飞镖是直线飞来的，所以最好退回大堂，在他们进入前，以左右侧跳来闪避暗器，并开火还击，在漆黑的房间内其实还有一群忍者，因此最好直线进入。当发现他们后，立即侧跳攻击，回到大堂，忍者们会聚集在门前，同样以左右侧跳避开飞镖，并伺机还以颜色。消灭所有忍者后，可以在他们身上拾得药包、子弹等道具，并且可以得到一块小石碑。进入漆黑的房间，找到大闸门便可使用此小石碑来开门，进入后向左走并滑下斜坡。进入大厅，在大厅中央有一张床，床上躺着一名穿黑衣的神秘人，当你接近这张床时，一道强光闪出，还未看消楚眼前的是谁，这道强光已不断凝聚，然后发生爆炸，强光散后，眼前出现了一头传说之中的神龙。这头龙是非常难对付的，

它的攻击方法主要是用头和尾向你撞来，而最厉害的是从它口中喷出的烈火，以下是一些建议希望对各位有帮助。首先你要使用你最强的武器，使攻击力增加。在巨龙向你喷火时，你可以侧跳避开直线喷来的火焰，假若它未曾向你喷火，就不要随便乱跳，因为在空中被火喷中的机会颇大，如果不幸被火喷中，你可以从地板上的洞跳进水池中，而水池中有很多机枪子弹和药包，当有需要便可拾取。在大厅中有多条大石柱，你可以绕柱而行，以石柱作为掩护，在一面走、一面攻击的同时，最好绕到巨龙的尾部。当这头巨龙倒地时，不要怠慢继续加以攻击，并且走到巨龙的腹部，收回手枪，把插在巨龙腹部的西安匕首拔出，巨龙的身躯会立即蒸发，只剩下巨龙的尸骨。当一切好像完结时，忽然又传来巨响，此时在大厅的尽头，墙上会有一个破洞，沿此破洞一直向外奔跑，在顶部会不断有石块塌下，不要理会，一口气向前跑至出口，此关便会完结。而在长城中的神殿会发生大爆炸，幸好劳拉能够及时逃出，但也被爆炸的威力弹至半空堕地。

劳拉在荒野中苏醒过来，看见自己手上还持着匕首才松一口气。而这次寻找西安匕首的历程也告一段落。

Home Sweet Home

当劳拉回到家中，本来以为可以在床上安睡之时，一邦野心家为了夺回西安匕首，居然撞进劳拉的家中，劳拉在睡梦中惊醒，越身入枪库拿取散弹枪、散弹和药包，立即向冲进来的不速之客开火。由房间走至大厅，用手上的散弹枪把途中遇上的坏蛋一一去毙。当走出门外时，数名杀手和猎犬会向你攻击，把他们杀掉后，向右边走，在黑暗的庭院中找出持双枪的大佬。解决掉他，劳拉便真真正正可以睡个安稳觉了。



帝国时代 ★

游戏虫手记

一个美国佬几年前扬名四海，因为他告诉大家，人类的未来将会因文明的不同而导致战争，他是一个地缘政治学家。今天，又有一个美国佬想让全世界相信，我们的历史起源于各个文明之间血与火的洗礼，同样他的大名随着“比特”传播得更远，他是一个电脑游戏的创作者！看到他的成功，以至我想，今后的哲学家亦或政治家等等，是否把自己的思想通过电脑游戏的方式表达出来更容易为世人接受？

他的大名是 BRUCE SHELEY，现在在“微软公司”的大旗下摇旗呐喊。中国的玩家对这个名字可能有点陌生，但如果我告诉你，他是《文明》系列的主创人员，你是不是觉得距离近了一些？如果我再告诉你，他是《帝国时代（AGE OF EMPIRES)》的设计师，你是不是会……？

哈哈，你是不是会摇摇头对我说：真是对不起，我没有听说过《帝国时代》？

什么！如果真的被我不幸而言中，我只能十分后悔没有更提前一点通知你。

此款《帝国时代》是由 ENSEMBLE STUDIOS 制作，微软公司发行，它是我所玩过的游戏中，画面最精美的（当然，精彩的绝不仅

仅是美工)！我的结论是：这是一个精美到使人忘记对电脑的AI进行评论的游戏！！！在玩游戏的第一天，我常常像看电影一样去欣赏细节，如指挥一群猎人与大象搏斗并将其分解、注意农夫采摘浆果时背部曲线的起伏、让金马拉的战车在原地转圈以体验当导演的快感等等，而忘记了游戏的终极任务是用我所发展出来的文明去征服其它的文明，所以往往当我陶醉在自己建设的和平家园中时，却被四面掩来的敌人杀得落花流水、不亦“苦”乎！

除了令人赏心悦目的画面外，我们不要忘记这还是一款非常出色的即时战略游戏。

由于创作者 BRUCE SHELEY 是靠《文明Ⅱ》成名的，所以在《帝国时代》中不可避免地留有《文明Ⅱ》的踪影，但是它已不再是那种回合制的战棋游戏了，而是吸取了《C&C》系列和《魔兽争霸》系列优点的即时战略游戏。玩家可以更自如地进行生产、建设和战争，这就极大地增强了游戏的耐玩性。

游戏的发展过程遵循了《文明Ⅱ》的理念，即“科学技术是第一生产力”。玩家在一场漫长的战争中，一般每一关都要经历石器时代、工具时代（金石并用)、青铜器时代和铁器时代。在具备了一定的物资积累并开发修建了一些必备建筑后，玩家就可以进入下一时代，进入新时代后，由于文明的程度提高，玩家就可以进行新的科研、建设新的设施、培养新的兵种，同时敌人也逐步变得更加强大。在这个过程中，你将亲身体验到社会的发展，从用石刀、石斧与狮子、鳄鱼搏杀到乘坐战车攻城掠地，从修建原始的窝棚到耗费巨大的人力物力筑起“世界奇迹”，从懵懂无知到金属、火器的广泛应用，从自由自在的部落民到政府、宗教势力的强盛。总之，人类从远古到进入封建社会之前的这一段历史，通过各个文明之间的征伐淋漓尽致地表现了出来。在某种意义上，《帝国时代》完全可以作为历史教科书的补充教材。

游戏的操作界面可以说是相当友好，界面下方的建筑物图标和

建筑物里培养各种人员以及进行科研的图标都十分简洁明快。需要注意的是，点击建筑物后出来的图标可能有上下两排，上面是可以实际生产的，下面是可以进行研究的项目，一些研究将影响到其它建筑物的能力。建筑物和人的生产方式也可以用热键，这一点和《魔兽争霸》是非常接近的。以修最基本的“民居”（House）为例，首先用鼠标选中一个“村民”，按“B”再按“H”，此时鼠标变成“民居”的图标，移动鼠标到想修建民居的地方按左键即可。再教你一个小小的技巧，按住 SHIFT 键不放，就可以连续地设置图标了，否则想修一溜儿城墙可够你挠头的。对人的操作与《魔兽争霸》也非常接近，用鼠标左键选人，也可按住左键拖动选一批人且没有数量的限制，可以用 Ctrl + 1 ~ 9 对选定的单元进行定义，用 Alt + 1 ~ 9 立即显示该单元。至于所有的工作都可以用右键搞定，无论是指挥士兵进攻某一目标、让牧师对指定建筑物或人进行转化、还是让村民从事各项劳动，只要对准目标轻击右键，剩下的就让电脑来完成吧。比如，选定“村民”后，用右键分别点击野兽、树木、果树等，村民手中的工具会自动转换成标枪、斧头或篮子。再提示你一个小小的技巧，很多玩家都非常讨厌即时战略游戏中选定人物后出现在人物上方的生命线，在《帝国时代》中你只要点击下方的一个叉即可将其取消，那感觉，可就真的像在看一场电影了……

至于《帝国时代》的详细玩法，我想就是写几万字怕也不能究其极，所以只能给大家提供一个指南，精妙之处还要靠自己去品味了。这里为大家介绍《帝国时代》的一般玩法，玩不过去不要紧，文后付有“必杀绝技”！

游戏攻略

首先，我们要选择一场战争。游戏分单一战场模式和连续战役模式。在单一战场模式中又有两种情况，一种是你在连续战役中已通过的关卡，游戏会自动在关卡清单中列出供玩家随时赏玩；一种是“任意地图单一战场模

式”，玩家要做的是选择地图的大小（有极小、小、中、大、特大），场景中各种地形的比例（包括沙漠、平原、山地、水域等许多），所拥有的文明类型，敌对的文明数量及类型等，当你决定了这些基本条件后，电脑将会自动生成一个新地图，永远给你新的体验，令你百玩不厌。

其次，明确我们的胜利条件。在连续战役中，一定要仔细阅读胜利条件。比如某一关要求积累1000单位黄金，而陆地上的黄金消耗殆尽后，唯一的途径就是和敌人的港口进行贸易，假如你威风凛凛地冲上前去将敌人砸得稀巴烂，嘿嘿，（你不要怪我笑得太阴险）……。如果你是自己选择的关卡，还有四种胜利方式备选。第一，毫无疑问，就是杀光、杀光、杀光，这是我现在唯一选择的方式，是不是有一点嗜杀成性？建议18岁以下少年禁用；第二，搜集所有的手推车（其实是像手推车的Articraft，只要我方派人接触一下，以后就可以直接控制它的行走了），再保持两千年的时间（当然是游戏里的时间）。任何一方在搜集全后，电脑在右上角会给所有的玩家一个提示并开始计时，这一点在联机对战时尤为重要。一个卑鄙的建议是，找到所有的Articraft后让它们回基地集合，再密密麻麻地修围墙把它包起来等待时间 的流逝，或是统统上船找一个最偏僻的角落躲起来；第三，占有所有的废墟（Ruins，就是地图上一堆石头围着一个水池的建筑，也是只要碰一下就占领了），并保持两千年（电脑同样给出提示）。这是一个难以投机取巧的条件，因为不能移动并保护起来，非常容易在第1999年的时候被敌人碰到了其中一个而让你捶胸顿足；第四，修建一个奇迹（Wonder）并保有两千年。前提条件是，基地修到了最高级，且有大量物资储备。修建的速度比较慢，没有30个工人我是不会开工的，唯一的好处是“扛揍”。记得我在一次Deathmatch中（死亡对决。电脑提供的一种单一战场游戏模式，从一开始，玩家就拥有了几万木材、食物，几千石头、金子，绝对不会为物资犯愁。一上来便穷兵黩武，疯狂地建筑升级，成军团地生产士兵准备决战。配合以“全部消灭”为唯一条件，则最适合C&C类的疯狂级的高手们了。选定的胜利条件为标准模式（Standard，前述四种条件皆可，这也是游戏的缺省配置），出于对敌人的“敬仰”，采用了一个极稳妥的办法，就是用最快的速度进行建筑升级并大量生产工人，把基地用两道城墙围起来，再在墙后修建十几个防御塔，然后50个工人一起建奇迹，建成后敌人大举入侵，我方每一个塔后面用两、三个工人维修，熬过了两千年，胜利!! 此时，我方尚无一人离开家园一步，全靠“仁义”统一了

天下。

最后，我们来纸上谈兵，简单模拟一场通常条件下的战争，供新手参考。

游戏一开始，我们只有一个镇中心（Town Center）和三个村民（Villagers），先让村民建设两个民居（House，是生产工人和士兵的前提），然后就派他们去寻找食物（Food）。此时我们有两种获得食物的方法，狩猎或采集，一定要先去采集浆果树，就是又圆又矮有红点的那种，这会为我们赢得宝贵的时间，因为它既不可能像鹿一样跑得很远，又不会像猎杀狮子时不知道谁将成为谁的“食物”。

不断地生产村民，大部分村民去采集果实，留几个建民居然后在附近砍树。再生产两个村民，一个向地图的中心位置稍稍前进，建一个兵营（Barracks），生产两个石棍兵以防备敌人的骚扰；另外一个村民在附近寻找一处有树木和石头的地方建设一个储藏站（Storage Pit 金子、石头、木材、动物都可以放进去）缩短运输周期，然后可以派两个人开采石头，两个人开采黄金，为将来建防御塔（Tower 只需要石头）和生产牧师（Priest）做准备。

等到食物积累超过500以后，立刻进化到工具时代。首先要建设一个马厩（Stable），因为要在马厩里培养一个侦察骑兵（Scout）来迅速打开阴影。侦察骑兵速度快、视野大，并且不会主动攻击敌人。但你可以主动用它截杀敌人的村民来迟滞对方的建设速度。在发现海边的时候，要立刻派一个村民去建港口，选址要在看得见鱼儿跳跃的地方，因为我们要靠发展渔业来保证食物。建一艘鱼船只需要50木材并节省了村民，建三至五艘非常合适。与此同时，还有一个非常重要的建筑物就是农场，它有两大作用，一个是可以用木材建农场以获得稳定的食物来源；一个是进行“轮子”（Wheel）的研究，在一些文明中，学会“轮子”可以造出十分漂亮的战车（Chariot）和战车弓兵（Cchaiot Archer），更主要的是，村民的移动速度将因此提高30%，这可是关系到生死存亡的大问题。

现在判断一下地形。如果以海洋为主，此时要全力发展海军，修建三个以上的港口同时造军舰。在基地和沿岸修筑4、5个箭塔防止敌人登陆偷袭。如果资源不够可以造运输船掩护村民在防守薄弱的岛上登陆。总之，一切的目的就是为了不断地建造并升级军舰直到你完全控制了制海权，余下的胜利是唾手可得的。

如果以陆战为主，那就尽可能早地在地图中间的战略要地至少建两个塔，

多多益善，用城墙围住予以保护，这样足以抵挡敌人小规模的进攻。在其他敌人可能通过的次要路口则用围墙完全封闭，以确保我方空虚的后方不被敌人袭击。同时在后方的空阔地建一个粮仓（Granary），一来进行塔的升级研究，二来在周围盖几个农场以保证不闹饥荒。

打退几次进攻后，积累的物资足够第二次升级之用。进入青铜时代后，就可以从“以经济建设为中心”转向“以军事斗争为中心”。在中间地带大规模扩张军事力量，修建7、8个塔用以消耗敌人的有生力量。大量生产三种战斗人员：骑士、投石车、牧师。骑士的作用是利用速度优势牺牲自己与敌人投石车肉搏保护箭塔不受伤害；我方投石车威力惊人可以协同箭塔防御；牧师借助宗教的力量是最神奇的兵种，不但可以为我方士兵疗伤，还可以在阵前敦促敌人“起义”，大大减轻我军防线的压力。

进入铁器时代，将各种军事研究发挥到极至。派骑兵到敌阵中引诱敌人到中间的我方“箭塔阵”中领死，或是利用敌人投石车发射慢的特点，让敌人互相攻击。在此之后，我们的牧师在强有力的部队保护下，一路哼着小曲，将敌人的建筑物和士兵一一感化，偶有死不改悔的敌牧师、箭塔之流，就用投石车将他们逐个送到“仁慈的主”那里去接受再教育。



COMMAND & CONQUER

命令与征服

命令与征服（黄金版） ★

故事背景

在未来的某一天，地球遭到不明的陨石撞击。陨石带来了一种叫 Tiberium 的神秘外星元素，这种元素像植物一样有地下根茎，并且靠着地下根茎不断延伸繁殖。更重要的是，它会萃取土壤中的元素，然后在地表上形成结晶。

靠着 Tiberium 这种稀有元素，人们可以轻易地采集到一些稀有的矿物，不必像以前那样辛苦地勘探、挖掘。所以 Tiberium 也就成为财富的来源，也就成为各大势力争夺的焦点。地球上的两大集团 GDI 与 NOD 为了这种稀有的 Tiberium，展开了旷日持久的血战。

Tiberium 虽然具有重要的战略价值，但是它却对人体有害，人如果经常走到长满 Tiberium 的地方，会引发莫名的疾病，还会导致畸形儿的诞生。一位独立于两大阵营之外的科学家 Mobius，致力研究 Tiberium，并且得到许多宝贵的结论，因此他成为两大阵营都非常“关切”的对象，所以游戏中有些任务是围绕着他来进行的。

《命令与征服》港台也有译为《终极动员令》。所采用的画面解析度是 320×200 的模式。该游戏的配置要求至少应放在 486DX/66 8MRAM 这一档次上。其黄金版在 WIN95 下运行，其解析度可以达到 1024×768。

玩者在游戏中要选择加入 GDI 或 NOD 阵营，不同的阵营有不

同的武器和装备，还会有完全不同的任务。GDI的14关任务都发生在欧洲；NOD的13关任务则发生在非洲。

游戏的进行方式和DUNE2大致相同。一般而言，首要任务便是建立基地。像建设能源工厂（Power Plant）、矿物转化工厂、储藏槽（Silo）等都是基本的建设，装甲车厂、兵站则是武力的来源。

热键操作

部队控制：

G：防守一定的区域。

选择一组士兵后，按一下G键即进入防守模式。在这种模式下，士兵会在一定区域附近巡逻，当敌人的任何部队进入此区域，他们会自动开火。

X：四下散开。让选择的一组士兵四下散开，分别攻击更加难对付的敌人。

S：停止。让部队停下来。

F7-F10：地图标记系统

使用Ctrl + F7 ~ F10在地图上作标记，然后按F7 ~ F10可立即转到相应的地点。

Ctrl +（0 ~ 9）：使用Ctrl和一个数字键（0 ~ 9）标记一组选择的单位作为一个队。

0 ~ 9：选择用Ctrl +（0 ~ 9）标记的队作为当前起作用的一个队。

TAB：开/关显示建造单位的菜单。

H：使地图自动显示以你建筑基地为中心的周围的情况。

N：选择包括建筑物在内的下一个单位，地图自动对中。

R：允许像多人连线玩一样在单人游戏中放弃并自毁灭。

HOME：地图以当前选择目标自动对中。

Alt +（0 ~ 9）：如果在按住Alt键的同时按一个队伍相应的数字键，就会选定一个指定的队，并且地图自动对中。这同按队伍数

字然后按 HOME 键一样。

多人连线对战时选项：

A：选择一个敌方的单位按 A，则与这一方的部队同盟，以后将不会以它们为攻击目标。

R：在多人连线游戏中放弃。

Ctrl：选择你的部队，然后按住 Ctrl 键用鼠标点一下你想攻击的目标，可强制你的部队去攻击某个目标。同样用于攻击自己的部队或摧毁自己的建筑物。

Alt：选择你的部队，然后按住 Alt 键，再用鼠标点一下目标，强迫你的部队从待命或战斗状态变为移动。也适用于用坦克去碾压敌人的步兵。

Ctrl + Alt：守卫一个地区或单位（包括战车和建筑物）。选择一组部队，同时按住 Ctrl + Alt 用鼠标点一座建筑物，命令你的部队在此建筑物周围巡逻，以防敌人侵犯。一旦发现敌人，立即开火。也可以按住 Ctrl + Alt 用鼠标点一下你另外的部队，如你的矿物采集车，他们会一直守护在矿物采集车周围，不论它走到哪里。这个功能对于敌人的部队也起作用，但意义不是很大。

游戏攻略

联合国全球防守组织 GDI（光碟 A）

第一关（爱沙尼亚）

防守 GDI 的基地，在适当的地点安置移动建筑工程车（MCV），然后建立部队去搜寻 NOD 的基地，并将其全部消灭。本关任务非常简单，派几个工程师（Engineer）去占领敌人的矿物提炼工厂，断绝敌人的经济来源，可迅速完成任务。

第二关（拉脱维亚）

建立基地，逐渐扩大势力，最终摧毁 NOD 的所有设施和人员。注意分布在各处的萨姆导弹发射基地（Samsite）。从右面向上进攻，突破敌人的侧翼较容易一些。

第三关（波兰，白俄罗斯）

NOD夺去了GDI的秘密军事设备，必须夺回来。本关首次出现可载人的履带式装甲运兵车，要充分利用它快速、能保护其中士兵的作用。这一关到处都隐藏着敌人，尽量不要同敌人交火，让步兵乘装甲运兵车穿过敌人的封锁，只要士兵能触及被劫的军事设备，则完成任务。要避免装甲运兵车受到敌人的攻击，没有它很难完成任务，诀窍："一直往前走，不要朝两边看"。

第四关（德国）

GDI有一个基地正受到攻击，赶快到那里去，将它修复，建造部队，消灭敌人。这个基地的武器制造工厂（Weapons Factory）级别太差，不能制造坦克，只能制造装甲车及装甲运兵车，而且没有雷达通讯设施，形同"瞎子"。方法：从右面向上进攻，在敌人基地的右下角炸掉右边的一个转塔炮，炸开沙袋围墙（Sandbag Wall），派工程师去占领敌人的矿物提炼工厂和机场，然后卖掉。

第五关（捷克共和国）

这次只提供一名突击队员执行任务。任务不清楚。方法：先炸掉两个NOD的萨姆导弹基地，会有一架直升飞机到来，载上突击队员过河。过河之后，仍要先摧毁敌人的萨姆导弹基地，然后同直升机配合慢慢向敌人的基地摸近，摧毁敌人的一部分设施即可过关。此关较难，秘技：随时存盘。

第六关（地点同上）

上次的任务没有完成。最终目的要消灭所有的NOD设施和人员。建立一个基地，扩大力量，建造部队，消灭敌人。运用好工程师是关键。

第七关（斯洛伐克或奥地利）

斯洛伐克：由于Tiberium这种元素对人有强烈的毒害，Moebios博士于是建立了一座医院来收治这些平民。保护医院、博士及平民，不要让任何NOD的部队来伤害他们。注意敌人会派直升机空运士兵来攻击，直升机降落的地点一般有两个，一个是医院的左上方，一片矿物的左边，一个是住宅区右边的空地上。分别派两队士兵守住这两个地方！

奥地利：由于联合国的制裁切断了GDI的经济资助，GDI基地得不到外界的帮助。没有武器制造工厂，要好好利用修理台（Repairbay），保证每辆战车完好，仍然要以消灭NOD为己任。方法：任何车辆只要有点损坏就要立即

修复，多多地造士兵。让火箭发射车（Rocket Launcher）从右边向上过河迂回到敌人后面的山坡上，先消灭敌人的有生力量（士兵、战车），要控制好距离，让敌人无法攻击你，而你却打得到他。最后发动总攻。注意无法过关时，去搜寻一下残存的萨姆基地。

第八关（匈牙利）

消灭 NOD 设在河岸上的转动炮塔，保证炮艇（Gunboat）能顺利进入 NOD 的基地。如果炮塔被摧毁，则炮艇攻击敌人的基地就非常容易。尽管 NOD 拥有一种厉害的新式武器，只是谣传，但还是小心为妙。

本关首次出现 NOD 的新式武器激光发射器，确实不是谣传，而且攻击力非常强，简直不能对付。先消灭敌人的转动炮塔不太现实，要打持久战，保护好自己的基地，扩充实力是关键。爆光一个重要的秘密：激光发射器尽管厉害，但是只要能源供应不足，就成了废铁一堆。所以只要先摧毁敌人的能源工厂（Power Plant），就不怕激光的厉害。由于是打持久战，战争的焦点就转换成了抢夺左上角一大块缊藏丰富的矿场。然后从左上角向下过桥进攻 NOD 的基地，注意用好工程师。

第九关（罗马尼亚或斯洛文尼亚）

罗马尼亚：联合国重新提供资助，于是 GDI 有了一种新式的攻击直升机（Orca），任务是消灭这一地区所有的 NOD 部队。建造三个攻击直升机坪（Helicopter Pal），派出去攻击敌人的转塔炮和矿物采集车，再进攻敌人的总部，这一关的矿物离基地较远，属持久战。有效地利用直升机是此役胜利的关键。

斯洛文尼亚：任务同上。方法也差不多。

第十关（希腊）

GDI 的代号 Delphi 谍报人员得到有关 NOD 头目 KANE 和一个生物研究试验室的情报。在科林斯湾海岸登陆后一直往北，同他取得联系。

登陆往右再往上，尽快安置好 MCV，左面上一架直升机飞到右上角，让 Delphi 登机，任务完成。

第十一关（阿尔巴尼亚或保加利亚）

阿尔巴尼亚：这个地区有一个 GDI 的基地受到围攻，Moebius 博士受困于此，将部队开进基地，找到博士，此时会有一架运输直升机（Transport Helicopter）飞来，让博士上飞机。但是必须将这一地区的所有萨姆基地消灭才行，

否则一切行动无效。

在这关首次出现巨型的可自恢复坦克，本关看似很难，其实只要将所有的萨姆导弹基地消灭即可过关，注意右上角同转塔炮一起的萨姆导弹基地。另外开始时我方只有5000块钱，到右边的平民区去可能会得到一些意外的收获。

保加利亚：任务同上，难点是找敌人的萨姆基地，而且没有钱可以捡。

第十二关（南斯拉夫）

DELPHI的情报被破译出，KANE已经被找到，他正在这一地区的一个生物研究基地视察试验情况，必须摧毁这一研究基地。还有你可以建一个改进的通讯中心，这样就可以使用新型的离子武器，这对你的攻击非常有帮助。

本关的敌人较多，较疯狂，可以这样进行：一开始，全体向左推进，在最左边建立基地，封锁敌人，修沙袋墙（Sandbag Wall）封锁敌人，不让敌人的部队及矿物采集车到下面来。多方面扩充自己的力量，步步为营，发动全面的攻击。右上部有一矿区，派几辆战车去守住，不让敌人采集，切断敌人的供给是致胜的关键。

第十三关（南斯拉夫）

GDI获悉NOD部队撤退的路线，他们正准备通过某个山谷。必须切断他们同主力部队的联系，不让他们汇合，消灭所有护送士兵的战车。

一开始往右过桥再往上有一个山口，右边有一座桥，敌人会蜂拥而来，抢着过桥，将他们一一消灭。消灭完之后不要以为可以过关，在桥的右边还有一辆隐形战车（代表主力部队）要找到，并消灭它。这一关会使你手忙脚乱，排好阵形是关键。

第十四关（波斯尼亚和黑塞哥维那，首都萨拉热窝）

已经查明NOD的总部（庙宇）的具体位置，而且可以肯定KANE在那里。消灭所有的部队及庙宇，还有KANE，并且将传闻中NOD的新型核武器设施一并摧毁。注意不要放过地图最右上角的建筑，否则无法过关。

在光碟B中的任务全部发生在非洲，从利比亚开始，到南非结束，普遍认为，选择NOD比选择GDI的任务更加困难，下面简单说明每一关的任务和一些技巧。

兄弟会（NOD）（光碟B）

第一关（利比亚）

为了让兄弟会（NOD）有一个立足点，必须肃清执不同政见的顽固分子。Nikoomba是附近村庄的头儿，他的政治观点同NOD的不一样，必须清除他。Nikoomba在地图的左上角村庄上方的山坡上，这关的难度不大。

第二关（埃及）

NOD在埃及受压制已经很多年，要改变这种状况，就必须在本区建立一个前沿攻击基地，最终摧毁敌人的所有建筑和消灭敌人的有生力量。建立基地由移动建造工程车（MCV）担任，如果该地区的Tiberium丰富，则基地很容易建起。

致胜方法：消灭敌人的矿物采集车；守住矿场，不让敌人采集。敌人没有了矿物，就没有钱，也就无法建造士兵和战车。敌人的基地在地图的左上方，从地图上方迂回到敌人的后面去攻击，即可得手。

第三关（苏丹）

GDI建立了一个监狱，关押着当地的政治犯。KANE想将这些受害者救出。

敌人的监狱在地图的左上方，注意摧毁敌人的基地时不能将监狱摧毁，监狱必须让工程师去占领才行。

第四关（乍得）

偏向NOD的一个小村庄不断被GDI派的士兵骚扰。那些士兵伪装成村民，向无辜的平民开枪。KANE命令：将伪装的村民消灭，保护本地的村庄，找到隐藏敌人的村庄，消灭所有的村民。

致胜技巧：敌人分布较广，实力较强，必须各个击破。将起始位置的敌人消灭后，形成一个包围圈，然后让机动灵活的摩托车去吸引敌人到包围圈来，逐个歼灭。对于一两个的敌人士兵可以用摩托车对付，方法为：等敌士兵来攻击时，利用摩托机动灵活的特点，走几步，再回头攻击，走几步，再回头攻击，直到消灭敌人。

敌人的村庄在地图的左上角。

第五关（毛里塔尼亚）

在GDI内部潜伏的兄弟会成员报告了安排在此地区A－10攻击机的情况。

我们必须摧毁敌人的基地。我们的给养将会以空投的形式供给，并且注意建立一些萨姆导弹发射井（Sam site）对抗敌人的飞机攻击。

第六关（象牙海岸等3个国家）

GDI进口了一种核炸弹，企图动摇少数政治领导人。渗透进敌人的基地，偷出这种核炸弹，然后到指定的地点去，有一架直升飞机会在那里等你，当偷了炸弹后，注意寻找直升飞机降落处的照明弹（在兵营外的下方，必须穿过兵营），炸弹在敌兵营的东南角，攻关技巧可参考第四关。

第七关（加蓬）

兄弟会在本地区发现了蕴藏丰富的Tiberium矿场，但附近村子坚持矿场的所有权是他们的，必须消灭他们。

摧毁了村庄之后，会出现NOD的基地，逐步扩大基地，增强力量，最终消灭GDI的所有建筑和有生力量。

第八关（扎伊尔）

因为NOD的部队很少，不得不利用所有可以利用的资源。找到GDI遗弃的基地，恢复它，用GDI的武器来对付GDI的部队。

技巧：必须小心地进攻敌人的部队，来到自己残存的基地，这时会有一架直升飞机到来，不能建其它的单位，只能造2个工程师（ENGIEER），可能钱不够，可以将能源工厂和建造工厂卖掉，共有三个工程师，乘直升飞机到下方敌人的基地去，用工程师去占领敌人的建筑工厂和矿物转化工厂，再以此为基地逐步壮大发展，工程师的运用是本关的关键，直升飞机降落的地点也很重要。

第九关（重返埃及）

GDI企图重新占领埃及，使用任何可以利用的资源阻止他们。平民又开始偏向GDI一方，不要对他们怜悯。

技巧：派突击队员到地图上方找四名火箭筒手后，一齐往南找到自己的建造工厂，选建一个能源工厂，再建兵营，选一名工程师，让他去占领敌人的矿物转化工厂，但一定要等敌人的矿物采集车回来卸矿物时占领，这样可多得一个矿物采集车。

第十关（坦桑尼亚或安哥拉）

我们的间谍探明了敌人的基地位置，并且报告敌人制造了一种新型的重

型装甲坦克。派小股部队去深入敌人基地，摧毁敌人的坦克和工厂。

第十一关（莫桑比克或纳米比亚）

GDI 占领了我们一个技术中心，通过盗得的情报重新夺回基地，我们在这一地区还有一支部队，没有找到过河的路，必须分别指挥两只部队完成任务。

方法：派自己的突击队员向左下方逐个消灭敌人的投弹手、装甲车和坦克，带领工程师占领敌人的建造工厂。

第十二关（博茨瓦纳）

在这个地区的某个地方，有 GDI 的高级通讯中心，其中有能够控制太空等离子轨道炮开火的密码，必须取得这些密码。

需要派工程师去占领通讯中心，千万不要破坏它。

第十三关（南非）

选点建立基地，然后建立一座 NOD 神庙。KANE 命令必须保护此神庙，不管花多少钱，甚至付出生命的代价去守卫。

最后，附带说明，Westwood 在推出该游戏后不久，也推出了《征服与毁灭》的地图编辑器，以让游戏者自己编辑地图和任务，增加游戏的可玩度。在网络对战中，对于多次重复的地图不满意的话，可以自己编一个。



超时空英雄传说Ⅱ北方密使 

游戏虫手记

最强的魔法，多线制的剧情，富有个性的人物，一个延续到现在的古老的传说。与前作不同之处在于：新加入的合击魔法、地图；还采用了男女主角并行的双线制剧情，与众不同。

在上一次故事中（复仇魔神），白志超是第二男主角，这回总算熬到头了。

自从上一次战役之后，南方自治领一直在招兵买马，大有吞并北方的念头，为了调查南方自治领的情况，白志超开始了他的漫长且不平凡的旅程……

游戏攻略

北方密使——白志超线路

第一神剑

胜利条件：击退盗贼团。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

听完简报后一行人扮作商旅从王城侧门离开，目的是不引人注目，以免被赤子国或“南方领”得知消息；守城的监官将领也没有怀疑，众人高高兴兴地出了城门，来到城郊。或许是队伍装扮得太像了，连盗贼都相信队伍是商旅。

这关是给大家热身的，好好培养人才吧，注意那个南巡使很弱，而且以后将脱离队伍，所以还是让他靠边站。第五回合刑天会来助阵，他的威力想必大家都了解吧。把他放在魔法师旁边杀敌，再让罗莎莉去赚经验值。战斗之后，刑天加入。

宝物：法师帽、化石草、通神草、金仙草、药草、疗伤草。

奖励：金钱1500，药草，疗伤草，无村庄。

拦路虎

胜利条件：打倒盗贼首领。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在平地上的旅程连日无事，来到山区高地上时却碰上了先前的盗贼团埋伏在此。

这关和上一关大同小异，敌人的长刀可攻击两格，不过攻击力并不强，还是要注意南巡使，不要让他靠近敌人。第五回合又有人来了，但不是友军而是敌军弓箭手。他们攻击距离远，所以罗莎莉不要冲得太靠前，派别人过去收拾他们吧。

宝物：绳索（一定要拿）、力量辉石、行气散、魔草。

奖励：金钱2000，药草，魔草，有村庄。

镜湖城

胜利条件：清除所有的敌军。

失败条件：白志超阵亡或是秋月、茱迪阵亡。

剧情提要：

通过了几座小山丘后，队伍抵达了镜湖城。此地的哨兵不知何故和盗贼团勾结为一路，正在打劫城内财物而与人冲突；远远看去，发现队伍要寻找的秋月与茱迪。

这一关难度明显增加，敌方的首领是会隐形的盗贼头儿，攻击力也不可小看，一下可攻击两格。没人贴近他就无法发觉，如果前两仗你没有好好练功，那我劝你一旦发现了盗贼首领就群起而攻之。如果功力深厚，大可派刑天、志超去打头阵，利用攻击范围大的剑法去探路，不管他怎么隐形也逃不过。其他人快速去营救茱迪她们。秋月还好说，茱迪的防御太差了，弄不好

就牺牲了，所以她要边战边退。有困难的玩家不妨多 SAVE 几下。

宝物：魔草、疗伤草、金刚石。

奖励：金钱 2500，有村庄。

血染哨站

胜利条件：清除所有的敌军。

失败条件：主角阵亡或是哨站守军全灭。

剧情提要：

得知哨站可能被袭击的消息后，队伍连忙前往哨站，当队伍赶到边界时，正是敌我最后决战关头。

这关要速战速决，派剑士去打佣兵队长，其余的去把敌方的法师干掉，由于 NPC 太弱了，所以一定要快，以免 GAME OVER。在战斗结束之前要 SAVE 一下，这里要有分支了。可以选择与商队一起走或自行穿越沙漠。

宝物：匕锁、智慧果、解毒草、丝衣。

奖励：金钱 4000，疗伤草，魔草，行气散，有村庄。

黄沙烈焰

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：主角阵亡或是商队护卫全灭。

剧情提要：

和商队一同出发数日后，商队的向导发觉整支队伍已经被沙盗盯上，沙盗紧紧地尾随在商队后方。这一天，沙盗猛然发动一次突击战，测试队伍的反应。

这关不难，凭你现在的实力消灭这些盗贼如同小菜。去赚经验值吧！

宝物：魔法盾、巨剑。

奖励：金钱 2000，有村庄。

沙盗营地

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

成功击败来犯的沙盗游骑后，商队警卫士气大振，在说服了商队领队后，与队伍一同前往沙盗的大本营，打算一次解决沙盗的困扰。

敌人真是狗急跳墙，他们会不顾一切冲过来。这关比较麻烦，不过你可以利用商队当靶子，把敌人引过来再打。挺不住的时候要及时补血。合击剑术和大范围的单人剑术比较能解决问题。

宝物：兴奋剂、隐形药水、象牙圣杯、银牙弯刀、风动珠、地灵珠、玫瑰石。

奖励：金钱2500，无村庄。

沙盗黑蝎子

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

队伍和商队护卫全速循原路赶回出发点，希望能赶在沙盗之前拯救商队覆灭的命运。

有了前几关的经验，想必大家已经熟悉了打法。敌人的机动力比较高，所以这一关可以换个打法，派几个人分别照顾商队成员，把敌人吸引过来之后，马上冲过去。敌人肯定把你围住，这时就可以使用剑术了。至于黑蝎子，两三下就可以解决，不过不要让魔法师离得太近。

宝物：生命之果。

奖励：金钱3500，有村庄。

遗迹恶鬼

胜利条件：扫荡所有鬼怪。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

队伍在与商队分手后采取直接穿越沙漠的方式，来到商队们害怕的遗迹所在，往来沙漠之人皆相传此处闹鬼，除非必要，否则大都宁可绕道。这次队伍冒险通过此地，运气差了一点，证实了商旅们的传说。

这是第一次遇到鬼怪。如果在前面村庄里买了灵符的话，这里就可派上用场。如果实力强的话，大可冲过去大杀特杀。如果前面没有好好练功，可以先打一侧的鬼怪。另外，一定要拿宝箱，下关就好打了。

宝物：战斗力仪、个人传送器。

奖励：金钱2000，无村庄。

沙盗黑蝎子

胜利条件：打败沙盗头目黑蝎子。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

通过遗迹的考验后，队伍再度进入沙漠，路途中因为缺乏进入沙漠的经验，耽搁了不少时间。当队伍走到最后的一段路时，碰上了先前绕路而行的商队，而且正在遭受沙盗的围攻，随时有覆灭的可能。

让白志超装备上前一关得到的个人传送器，可以来回做接应。如果没有传送器，那就要慢慢来了，注意魔法师别被攻击到就行了。

宝物：刚玉、功夫靴、妖精药槽、青铜鞘甲。

奖励：金钱 3500 ，无村庄。

罕泉哨所

胜利条件：1. 和平进入南方领。

2. 白志超由旁处山地绕过罕泉哨所。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

离开沙漠后，挡在前的是罕泉镇的边防关卡，从此地开始，算是进入南方领的管辖区，一切迦纳国法规在此地已经不适用了。南方领主授权此地驻兵有权检查过往的商旅，并收取入境费。

如果上一关拯救商队不至于全灭，第二回合可选择接受检查，从而安全通过。否则敌人会大举进攻，你可以从脱离点逃走，或者迎战（很难赢的!)。这里又有分支。

进入市镇后有特殊事件发生，可以挑选去贾得耶住处或是先去妓院清除打手。前者会接剧情“恶德商人”，后者接“人口贩子”，人口贩子这一关较难。

宝物：能量盾、小还丹。

奖励：金钱 3000，有村庄。

恶德商人

胜利条件：打败祈师傅。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

依照南巡使的说法贾得耶是南方领财政的重要来源，众人决定一探贾府，探寻贾得耶与南方勾结的证据。然而所谓的探访，竟然是从正门大步地走进去。

这关十分好打，别忘了拿宝物。

宝物：无极战衣、魔导士长袍、爆烈斧、风动珠、吸血鬼之齿、充血的棺材。

奖励：金钱5500，有村庄。

人口贩子

胜利条件：清除所有的保镖。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

依照南巡使的说法贾得耶是南方领财政的重要来源，众人打算采用断绝贾得耶财源的方式，经询问罕泉居民得知贾氏经营妓院与人口买卖，最后决定以砸毁其据点的方法削弱贾得耶的势力。

这一关一定要速战速决，敌人多且厉害，第七回合房上还会出现弓箭手，高度差大，他一箭可费你不少血。所以一上来就要直奔敌方首领，把敌人扼杀在摇篮中。

宝物：漂亮的洋装、运功散、匿花、小还丹、微笑的面具、蛋白石。

奖励：金钱4500，有村庄。

神秘的访客

胜利条件：1. 打倒贾得耶。

2. 打倒吸血鬼穆迪。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

贾府的保镖溃散四逃，纷纷溜向室内，转眼间却一一消失不见。仔细搜发现还有条密道通往地下室，循密道追去来到贾府的金库。

第二回合，吸血鬼会出来攻击，它能把我方减的血转化成自己的血，所以一定不要让它接近防御力差的人，围住它，在最短时间内消灭它。如果觉得太困难可以把贾得耶打死，不过为了练功，还是打吸血鬼的好。

宝物：射手弓、精钢盾。

奖励：金钱6000，有村庄。

意外的友军

胜利条件：白志超抵达东边的脱离点。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

完成任务后队伍把贾府的产业破坏一空，狠狠地出了一口气。不过砸屋是要花时间的，贾府外围来了不少当地驻军，队伍如果不能尽速离去，援军会一直出现的。

这关敌人众多，并且非常厉害，NPC非常的弱。如果你没练出领导的能力，打起来会比较吃力。可以让白志超装备个人传送器，奔往脱离点，其他人练练功。

宝物：小还丹、射手弓、丑陋的面具、骑士靴、魔法之酒。

奖励：金钱4500，有村庄。

沙漠明珠

胜利条件：1. 保护奥帕儿至少10回合以上。

2. 打败丑脑。

失败条件：白志超或奥帕儿阵亡。

剧情提要：

队伍把贾得耶经营的妓院砸毁后，迅速地离开了罕泉镇，在罕泉驻兵展开围剿之前就离开了城池，然而……

这关难度比较高，小丑有灵击的能力，不好打，不过不必勉强，坚持10回合就行了。

宝物：铁面具、仙丹、龙筋战衣、光之矛。

奖励：金钱4000，有村庄。

赴 宴

胜利条件：白志超抵达脱离点。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

奥帕儿既然是领主之女，到亚修斯城的路上平静无波，顺利地进入南方

领的首府。次日奥帕儿邀请队伍参加晚宴，南方领重要人物大多会出席，是一次绝佳的侦察机会。

这关上来就要迅速脱离，敌方有护卫首脑的任务不太好对付，第四回合有杀手出现，不要恋战。

宝物：粉晶石、魔王的点心、水晶战甲。

奖励：金钱6000，无村庄。

奚族刺客

胜利条件：打败宫廷大魔道。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

在混乱中莫名其妙地和奚族的刺客们一起逃出，想找到离开领主府的通路，此时领主府内的卫兵到处搜寻入侵者，一场恶战遂不可免。

这关很好打，只不过第三回合柯利特会出现，比较厉害，有余力可以打。

宝物：忍靴、精钢盾、通神草、化石草、金仙草。

奖励：金钱6500，无村庄。

潜入领主府

胜利条件：在15回合内消灭所有敌军。

失败条件：白志超阵亡或超过时限。

剧情提要：

队伍终于来到南方领的首府亚修斯城了。如今队伍处于被通缉的状态，虽然想调查领主府内的消息，却不可能光明正大地进入领主府。唯今之计，半数的队友在城内制造混乱，而其余人趁乱进入领主府。

这关敌人不强，15回合肯定能打完，还有时间拿宝箱。

宝物：龙之鳞、无名剑谱。

奖励：金钱6000，无村庄。

两只老鼠

胜利条件：打倒僵尸王。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

于慌乱中队伍在领主府内流窜，拼命向卫兵少的地区闪避，来到一处奇

怪的地方。

又是这些让人不舒服的东西，不过更厉害了。僵尸王血多的时候不要靠近，一个傀儡血咒就报销一个人，这里没有村庄！最好在远一点的地方用剑术打它。

宝物：魔法之酒、猫眼石、行气散、疗伤草、魔花。

奖励：金钱6500，无村庄。

侧门突围

胜利条件：打倒骑兵团统领。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

和娜塔莉雅分手后队伍自行突围，一路上有惊无险地来到领主府的一个小侧门。此处有一队待命中的骑兵团守在出口处，挡住了队伍的退路。

我方最好的办法就是坚守小桥，布个口袋阵。敌方的重骑兵较厉害，有的弓箭手在远处放冷箭，就是不肯过桥，可以让不太重要的人过去收拾他们。

宝物：大还丹、香料、无极仙丹、水晶盾、武斗靴。

奖励：金钱8000，有村庄。

携手合作

胜利条件：打倒克雷布特里。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

双方决定一起行动后，应娜塔莉雅的要求往领主府的事务处前进，迎面而来的是首席事务官所带领的大队人马。

都到这里了，想必你该有领导能力了吧。NPC还是很弱，把小兵留给娜塔莉雅她们吧，你的工作就是冲过去，一顿臭揍，打跑这个首席事务官（现在的他还不厉害，只是血多一些，不过以后还会见面的）。

宝物：诅咒的法杖、兵法书、魔力冠。

奖励：金钱7500，有村庄。

密盗库库克

胜利条件：扫除此地的怪兽。

失败条件：白志超阵亡或库库克归西。

剧情提要：

追兵的脚步声渐渐消逝，取而代之的是潺潺流水声，队伍来到领主府的最底层——下水道。除了队伍之外，此处还有六、七只看似鱼人的妖兽，以及一名陌生男子。

经过一连串的激烈战斗，终于有了歇口气的时候了。鱼人怕电击，可以让魔法师好好练练功，以后有用的。要注意，鱼人的泡泡会让你中毒的，无功而亡就得不偿失了。

宝物：飞燕刀、力量辉石、生命之果。

奖励：金钱3000，有村庄。

狱府黑牢

胜利条件：取得狱门钥匙。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡或任何一名待救援队友阵亡。

剧情提要：

队伍再一次进入领主府，而这一次，只为救援受困的队友而来。

这关敌人的武术师比较难缠，不可被夹击。黑精灵很厉害，但防御力低，一定要早消灭，否则，一个邪月气流可以打掉不少血！像魔法师之类，如果级别不高，最好不要让它出场。

宝物：虎眼石、高级战靴。

奖励：金钱8000，有村庄。

军事计划书

胜利条件：打倒丑脑。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在库库克的带领下，队伍使用领主府内的密道迂回前进，突然出现在事务官的办公室内。

这关先把小兵解决掉，再对付丑脑，他有灵击的能力，功力高时可速战，否则就围攻吧（太没面子了!）。

宝物：智慧果、卖身契、火神珠、连弩。

奖励：金钱9000，有村庄。

秘密据点

胜利条件：击败所有来犯的敌军。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

屋中诸人正在讨论军事计划书的真伪与其中步骤时，已经有部分卫兵抵达屋外，只是一时稍加不留意，亚修斯的卫兵已包围此地了。

这关开始，我方要迅速向中央靠拢，把弓箭手引下来，防止他们占领制高点，对我方造成不必要的伤害。

宝物：龙之鳞、魔法之酒。

奖励：金钱 10000 ，有村庄。

流浪的剑士

胜利条件：打倒大魔导士。

失败条件：奥帕儿或法尔科死亡。

剧情提要：

在领主府内发生的事件经由侍女的口耳相传终于让奥帕儿给听到了。这天，奥帕儿使计摆脱了贴身护卫，打算离开亚修斯……

这关要注意，两人死一个就 OVER 了。一定要速战，让法尔科冲到魔导士跟前，看你的本事了。另外，提防皇家杀手的必杀一击，否则，有多少血都白搭。

宝物：无。

奖励：金钱 10G00，无村庄。

情报网

胜利条件：消灭此地所有的敌兵。

失败条件：白志超或娜塔莉雅或瓦伦婷阵亡。

剧情提要：

被俘的南方领士兵告诉队伍他们的包围计划，让队伍很顺利地避开了其余的巡逻队，进入警戒区的中心地带，不远处传来追赶的喊叫声，并逐渐接近队伍，看来被追击的人应该就是小兵口中的目标，然而迦纳国和奚族伙伴都不认识此人。

这关的敌人都是中坚力量，切不可轻敌。上来先消灭掉高台上的敌人，然后让娜塔利雅她们站上去，切不可将它们放在后方，因为第八回合时，后面有一连的骑兵杀出，NPC 不强的话，打起来会很困难。本关 BOSS 配有护身

项链，血会自动补满一次，并且他的攻击力与防御力很高。千万不要灰心！不要怕牺牲人，一口气消灭他（这关千万不要被 BOSS 的自动补血吓倒，有困难的话，可以打一回合 SAVE 一下）。

宝物：大地战鼓、神官之冠、隐形斗篷、鸡血石、无极仙丹。

奖励：金钱 18000 ，无村庄。

前往军港

胜利条件：击破圣堂骑士。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

计划商量已毕，白志超等一行人将前往军港阻拦南方领的武器接收，而娜塔莉雅等负责追击前往赤子国的运金队，协力阻止南方领的军事计划。

这关敌人身上有不少宝物，最好先拿了宝物再打死圣堂骑士。

宝物：无。

奖励：金钱 10000，有村庄。

骷髅兵团

胜利条件：消灭骷髅大帝。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在漫长的官道上时有小股的杂兵试图阻止队伍的前进，但都是小儿科啦，然而最顽抗的阻拦者将不是凡体俗胎的人类，而是不甘寂寞的亡魂。

别忘了装备灵符。敌人比较多，不过对你来说已不在话下了。魔法师的神圣系的魔法比较好用。

宝物：丑陋的面具。

奖励：金钱 12000，有村庄。

追击柯莉特

胜利条件：消灭所有阻拦的敌军。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

白志超等一行人将负责追击前往赤子国的运金队，阻止雇佣兵士一事，而娜塔莉雅等负责前往军港阻拦南方领的武器接收，协力阻止南方领的军事

计划。

如果你选择了这个分支的话，这关可以歇口气了。别忘了宝箱（上锁）。

宝物：兵法书、正气战衣、妖精药槽。

奖励：金钱10000，有村庄。

小村劫祸

胜利条件：打败柯莉特。

失败条件：白志超阵亡或是村民全灭。

剧情提要：

队伍追近敌方时，发觉柯莉特手下的主力部队已经先行出发，柯莉特本人及少数部队仍停留在小村中尚未离去，队伍决定发动突击战，小村居民不知所措。

柯莉特可是BOSS级的人物，小心她的飞斧，可以采用围攻的战术。不过要先消灭小兵。

宝物：七彩镜盾、龙鳞头盔。

奖励：金钱12000，有村庄。

落难的骑士

胜利条件：消灭所有此地的敌军。

失败条件：白志超阵亡或是米兰黛阵亡。

剧情提要：

听从小村居民的建议，队伍采用穿越湿地的策略，行经半途，发觉还有其余人也正在穿越这块湿地。

米兰黛很弱，不过她手下的兵还是可以利用的，用他们阻挡一下杀手，让米兰黛撤到后方。第四回合敌人的援军出现，又可以赚经验值了。

宝物：巫蛊覆面、龙鳞甲、无名剑谱。

奖励：金钱13500，有村庄。

官道巡弋者

胜利条件：白志超脱离战场。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

通往军港的路上偶尔有南方领的正规部队在巡逻，负责整条官道的安全。

这支部队装备精良、训练有素，此时正出现在队伍的前方。

先说一下如果你的魔法师已经很强了，一定要派上场，不过不用参与战斗。让有隐形能力或机动力高的队员迅速奔往地图上方有一堆乱石的地方。发现洞窟后马上离开！因为贝洛元帅和他的强力部队会在那里出现，没能力一定不要与他交锋，让白志超走到脱离点就可以了。过关后可选择进入隐关——女妖之塔。队伍实力不强的话还是不要进入了。

塔里有数只灵猫。玩过复仇魔神的玩家一定知道它的厉害。这一次它的血狂多，还戴有自动补血的东西，简直没法打了！魔法师在这里可派上用场了，让别人围着她前进，用魔法来打这些畜生。BOSS 在最高处，能不能见到它就看你的造化了。

宝物：偏袒的天平、变身丸。

奖励：金钱无，有村庄。

港都喋血

胜利条件：我方抵达红旗处占领武器货船。

失败条件：白志超阵亡或是超过 30 回合。

剧情提要：

队伍历经多次遭遇战与追击战后，终于来到官道的终点——奥尔登军港。南方领的武器货船此时已经进港，放眼望去港内遍布南方领的部队。

这关敌人有援军，可以派快速部队冲到军旗边打倒女妖和海盗，占领军旗。过关后有几种选择。选什么由你了，对你的名声有影响的。

宝物：护身项链、琥珀、丑角面具。

奖励：金钱 14500，有村庄。

山巅之役

胜利条件：清除此地所有的敌兵。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

趁着柯莉特退走的时机，队伍采用了先行攻击其分队的策略，打算在歼灭山巅上的部队后，再回师围攻柯莉特的本队。这关也只是过渡的关卡，很简单的。

宝物：孔雀石、幻之镜。

奖励：金钱12500，有村庄。

古城要塞

胜利条件：打倒柯莉特。

失败条件：白志超阵亡或是超过35回合。

剧情提要：

队伍连战皆捷，柯莉特心知不敌，率领残军进驻一座报废的山丘要塞等待援军，并期以地利之便。

这关的高度差十分明显，要集中部队从一侧强攻上去，现在你的剑师、武术家等人应该很强才对（什么？很弱？那我劝你还是去玩俄罗斯方块吧），不用担心费少量的血，打倒柯莉特就赢了。

宝物：巨魔塔盾、恶魔的契约、生命之果。

奖励：金钱13000，有村庄。

击破运金团

胜利条件：打倒柯莉特。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

唯恐夜长梦多，避免南方领还有援军抵达，队伍采用直接全线出击的策略，向柯莉特的队伍接近索战，开启这场会战的序幕。

这一仗就是硬碰硬，没有什么战术可言，实力强的话可以慢慢打。如果还是觉得困难（真是不可思议），派一个机动力高的队员到柯莉特旁边暴捶她一顿，再补血，再打，一会就能赢了。

宝物：智慧果、漂亮的洋装。

奖励：金钱15000，有村庄。

研究室

胜利条件：击败所有的飞行机甲。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

柯莉特负伤逃走，单身一人往山区遁去，队伍紧迫不舍，柯莉特对附近的地形相当熟悉，队伍始终无法追上。在黑夜来临之前，队伍终于赶上柯莉特，也来到一处南方领的秘密基地。敌人的射程很远，要留意魔法师的位置。

别的人不用顾忌，冲上去一定成功。

宝物：个人传送器。

奖励：金钱15000，有村庄。

散财童子

胜利条件：保护村民在10回合内不致全灭或敌军全部消灭。

失败条件：白志超阵亡或村民全灭或军旗被夺。

剧情提要：

原来南方领打算聘请佣兵的财源是珠宝玉器而不是黄金，还有少许债券。队伍此时无力将财宝运回迦纳国，计上心头，索性将所有财宝发还给附近村落的村民，如此一来众村民固然乐极，盗贼、官兵、游民也纷纷而至。

这些乌合之众真是麻烦，消灭他们，为民处害，战后村民岚会加入。

宝物：充血的棺材、祖母绿、神奇闪避鞋。

奖励：金钱15000，有村庄。

重装机甲

胜利条件：消灭所有的敌军。

失败条件：白志超阵亡或奥帕儿阵亡。

剧情提要：

在返回亚修斯城的路上，陆续听到有关领主府内内讧的传言，相传两派人马调集兵力在亚修斯城外，有发生政变的可能。

敌人装备高科技武器，攻击力提高不少，不过还是纸老虎，让魔法师大显身手吧。战后奥帕儿和法尔科会加入。

宝物：玄铁重剑、玄龟外甲、无极仙丹。

奖励：金钱16000，有村庄。

命运分歧点

胜利条件：1. 领主府总管败亡或第四军团长败亡。

2. 白志超进入内城。

失败条件：白志超、奥帕儿阵亡或超过25回合战局未定。

剧情提要：

隶属于贝洛将军手下的第四军团突然发动攻击，攻进领主府内，与领主府的侍卫部队激战。此时领主府内的状况不明，双方主要人物似乎都在其中，

手下们则是拼死抢攻据点，谁能控制进领主府的出入口，谁就能把主力部队调到决定点上扭转战局。

这关灵活性很大，你可以帮助任意一方，也可以直接进入内城，依个人喜好而定。

宝物：力量辉石、黑曜石。

奖励：金钱18000，有村庄。

小丑献媚

胜利条件：1. 打败贝洛本人。

2. 撤离战场。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在与领主府侍卫联手下，突破贝洛元帅第四军团的封锁，并在一场混战后进入内城。然而这场位于领主府前广场的激战大致上已经结束，领主府卫队一败涂地，死伤惨重，属于贝洛元帅的第一军团即将展开歼灭战。

首席事务官会杀死夏普，敌人转攻我方。由于敌人不断有援军，很不好打，要迅速往东边撤离。不愿意当逃兵的玩家可以去挑贝洛，会提高名声的。

宝物：银牙弯刀、妖精药罐。

奖励：金钱20000，有村庄。

谁是王者

胜利条件：贝洛元帅败亡。

失败条件：白志超阵亡或夏普、克雷布特里、奥帕儿死亡。

剧情提要：

避开入口处的激战，队伍抢先来到了领主府，此时领主军与贝洛元帅部尚未分出胜负，正在生死相搏，队伍的来到无疑有决定战局的效用。

这关的难点是要保护特定任务，我方实力应略强于对方，战斗时要小心，这里剧情会有所变化。

宝物：龙之鳞、碧玺。

奖励：金钱20000，有村庄。

奥帕儿女王

胜利条件：敌方退却。

失败条件：白志超阵亡或奥帕儿阵亡。

剧情提要：

进入内城后，发觉战事已经结束，贝洛元帅的叛军明显地获得了全面性的胜利，此时迎面而来一支队伍，竟是贝洛本人与其主力部队，奥帕儿与法尔科也在附近。

这关在第五回合奥帕儿会答应贝洛的条件，战役结束。所以，一定要抓紧时间赚取经验值，宝物能拿就拿。

宝物：堕落之冠、无名剑谱。

奖励：金钱 18000，有村庄。

重装机甲

胜利条件：打败巡逻队全员。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

佣兵与武器的事件告一段落了。队伍取道原路返回亚修斯，计划与娜塔莉雅等人在约见地点会合。队伍抵达时意外地发觉奚族伙伴正和一小队巡逻队战斗，而这个小队的战斗力却远非一般部队可以比拟。

敌人装备了高科技武器，不过还是纸老虎，让你的魔法师好好练练功吧。

宝物：玄铁重剑、玄龟外甲、无极仙丹。

奖励：金钱 15000，有村庄。

恋河水坝

胜利条件：清除此地的驻兵。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

历时三日的政变结束了，各地的情报网与单位都在猜测获胜者的下一步棋要如何去走，估量可能的举动。然而主事者的选择却是公告这次政变的合理性与必须性，并谴责奚族部落参与这次政变，是幕后的主使者。奚族部落当然否认，亚修斯当局则以密谋者须受惩罚为由，决意以军事途径解决问题。为了阻挠这次进击，奚族派人进攻水门，用以威胁途经提那河的部队。

这关敌人的实力都很强，还有隐形的上忍，注意别被偷袭。娜塔利雅一方的敌人相对厉害一些，不过可以让娜塔利雅前往地图下方水中的一个岛屿

上，其中间是凹进去的，那是隐关的入口，如果前面拿了绳索的话，这里就可以进入了。地洞里黑得伸手不见五指，有几只灵界兽，走到下面的脱离点就可以了，最好把敌人都消灭，战后可得到古老的锈剑。

宝物：水华珠、月长石、兵法书、魔法之酒。

奖励：金钱18000，有村庄。

提那城

胜利条件：1. 白志超抵达脱离点。

2. 击败城防军司令。

失败条件：白志超阵亡或鳄长老阵亡。

剧情提要：

南方领的大军通过了水门封锁线，进驻到提那城。奚族部落的鳄长老率领部众发动夜间突击，战况不利，到天明时仍身陷在提那城中的据点待援。

我方离脱离点很近，让白志超站在脱离点旁边，别人去拿宝物，第四回合会有龙骑士出现，没事可以去打打看，等不妙时再跑也不迟。

宝物：偏袒的天平、隐形药水、生命之果、珍珠。

奖励：金钱20000，有村庄。

迟滞敌军

胜利条件：坚守此地15回合。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

南方领的部队在拂晓发动攻势，白志超选择了防守北边森林的任务，目的在于尽量延迟敌军的攻势，让后方主营的压力减轻，并减少会战时敌方的兵力。

森林里会不时地跑出小动物，还有树妖和隐形的魔力鸟，一定要注意别被蜥蜴给石化了。15回合是很容易坚持的。

宝物：玫瑰石、智慧果、护身项链。

奖励：金钱20000，有村庄。

坚守高地

胜利条件：坚守此地15回合。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

南方领的部队在拂晓发动攻势，志超选择了防守南边丘陵的任务，目的在于尽量延迟敌军的攻势，让后方主营的压力减轻，并减少会战时敌方的兵力。

这关敌人有小丑和会使闪电咒的魔法师。保持我方的高度优势，派几个人趁机反扑，一定要坚决，一次尽可能多地消灭小丑和魔法师，因为敌人的反击会让你吃不消的。至于灵界兽，就很好对付了，派一个会隐形的人下山去拿宝物。

宝物：猫眼石、兵法书、仙女棒。

奖励：金钱20000，有村庄。

提那南桥

胜利条件：至红旗处攻下提那南桥。

失败条件：白志超阵亡或25回合内无法攻下目标。

剧情提要：

南方领的水师装备优于奚族部落，掌握了提那河控制权，也保护了河岸南北四个兵团的通路。在决战前夕队伍奉命攻击这座联系两岸的重要据点，让南方领的主要兵力无法在决战时调集齐全，会战才有较大的胜算。

要抓紧时间，敌人第九回合会有一队人马来助战，派白志超装备个人传送器，让魔法师把他传送出去，一会就能到军旗旁。被战神围住也不用怕，凭你现在的实力，他们连你的汗毛都伤不了。

宝物：龙之鳞。

奖励：金钱25000，有村庄。

流浪的霸王

胜利条件：夏普离去或返回大营。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

议和的消息传出后，主事者深感不安，在议和派行动之前就逃之夭夭。奚族布下的眼线立即通知队伍，赶来拦截。

夏普很弱，都不值得一打，放了他，他会告诉你一些消息，对最后的决战有帮助。

宝物：无。

奖励：金钱10000，有村庄。

落魄的元帅

胜利条件：击杀贝洛元帅。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

贝洛得知议和派的举动后原本打算强力镇压，却发觉议和派的主力已经覆灭，手边的亲兵也所剩无几，大骇之下，当夜就逃出已无重兵驻守的大营，向南方领奔进。

毕竟是元帅，还是很强的，不过我方更强，总觉得有种欺负弱小的感觉。他身上有不少宝物。

宝物：无。

奖励：金钱25000，有村庄。

侧翼的决战

胜利条件：1. 击退所有南方领进攻军。

2. 坚守阵地20回合。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

南方领第三兵团在正面佯攻的掩护下，来到了奚族阵地右后方的小村，企图切断各部落的联系，并在决战时以奇兵侧击的方式抵达战场，一举击溃奚族部落。

敌人的装备精良，第七回合还有援军装备更是上乘，不要孤军深入，利用NPC会省不少麻烦。千万别忘了拿星象宝典，有了它就可以学到终极合击剑术——天降神兵！

宝物：星象宝典、仙丹、月长石。

奖励：金钱25000，有村庄。

力量与魔法

胜利条件：1. 击破所有战场上的敌军。

2. 激战超过30个回合。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡或是军旗被夺取。

剧情提要：

经过几场策略运用的战争后，奚族与南方领的主力终于在战场上相会了。这场会战初期双方所投入的兵力约是三个兵团与两个部落之比，如果战事迟迟没有决定性的发展，双方被阻隔的兵力将陆续投入战场，增添不可知的变数。而队伍受限于其它战场防守的需要，只能投入三个人进入战场。

这关最好派剑师和战神或其他力量型的人物上场，敌我兵力都不弱，要保护好娜塔莉雅，对于这么多的 NPC 要好好利用。第八回合，刑天和秋月会加入，真是天助我也！利用大范围的剑术会轻松些，第 15 回合敌人的装备精良的援军会出现。这场战役太大了，起码要用一个小时，如果过了 30 回合，剧情会进入“连欧塔塔”这一关。

宝物：无。

奖励：金钱 30000，有村庄。

连欧塔塔

胜利条件：打败所有入侵的领主军。

失败条件：白志超阵亡或超过 25 回合未能逐退敌军或军旗被夺。

剧情提要：

提那城外的会战不利，奚族部落收兵退往首府连欧塔塔城准备死守，领主军士气振奋，全力攻城，首府危在旦夕。此时，在城中一角……

一定以保护军旗为先，趁早解决西碧拉，她会很多强力魔法。多练习一下双人剑术，以后要用到。

宝物：无名剑谱、灵动装、霸王剑谱、妖精药罐。

奖励：金钱 25000，有村庄。

和平会谈

胜利条件：1. 让南方领接受我方条件。

2. 击灭所有的南方领部队。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

南方领在军事上屡遭挫折，决定性的一役又告败北，士气显得相当低落，军士们议论纷纷，认为不应该无端与奚族开战，徒然造成损伤，怨声四起，中低级将领普遍愿意接受议和。迫于无奈，南方领派人与奚族谈和，而大本

营却以为这次会谈是“招降奚族”，南方领阵营内同床异梦。

你可以接受意见，或者用武力说话。

宝物：古老魔法书、魔王的点心、孔雀石。

奖励：金钱30000，有村庄。

内　讧

胜利条件：打倒贝洛元帅，议和派获胜。

失败条件：奥帕儿阵亡。

剧情提要：

奚族方面对议和所开的条件并不严苛，只是谁才是该负责的人呢？消息传出后南方领内部议论不止，于是自忖罪行高低深浅不同的两个阵营形成对立，没等奚族发动攻势就自乱阵脚了。

敌人占据天时、地利，人又多，奥帕儿的实力好像弱一点，别被吓倒，多利用NPC，直奔贝洛元帅，奥帕儿就不要上去了，最好SAVE一下。

宝物：古老魔法书、魔王的点心、孔雀石。

奖励：金钱20000，有村庄。

内　讧

胜利条件：打倒贝洛元帅，议和派获胜。

失败条件：第二军团长阵亡。

剧情提要：

奚族方面对议和所开的条件并不严苛，只是谁才是该负责的人呢？消息传出后南方领内部议论不止，于是自忖罪行高低深浅不同的两个阵营形成对立，没等奚族发动攻势就自乱阵脚了。

这关只是换了一个领导，并且第二军团长战后不会加入，贝洛倒不用着急打，先拿宝箱才是上策。战斗很轻松。

宝物：古老魔法书、魔王的点心、孔雀石。

奖励：金钱20000，有村庄。

奚族圣地

胜利条件：打败大魔导士西碧拉。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

与南方领的冲突告一段落后，众人连忙赶往圣地，想知道克雷布特里的最终目的何在，值得他策划发动这一场战争。

这简直是决战的预演，敌人有远程攻击的机器人和魔力强大的黑精灵，西碧拉是终极魔法师，并且会使用全部的魔法。建议把娜塔利雅以外的人全派上场，把实力弱的放在前面当靶子，其他人可以先去寻宝。这是最后一个有宝物的地方了，且东西都非常棒，不拿真可惜了。

宝物：炎魔狮子盾、晶碳战甲、长刀银霞、铡斧、反引力滑靴。

奖励：金钱32000，有村庄。

返乡的游子

胜利条件：1. 打倒克雷布特里。

　　　　　2. 克雷布特里离去。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

圣地之内，竟然别有洞天！克雷布特里与其手下已经在此等候队伍的来到。

这关只能通过传送点来移动，敌人都是最强的（太不公平了）。还是那样，弱小的人就不要上场了，几个使剑的可一定要上场。巨龙埃尔默最不好对付，如果到了这里你的实力还不能经得起这些人的攻击（真不知你是怎么过来的），那就使用终极无敌万能魔法SAVE/LOAD大法，不信过不去。克雷布特里身上有护身项链可以自动补血一次，所以要在15回合内打倒他，就一定要抓紧时间！当然也可以让他跑了，那就打不到最后一关了。这关十分过瘾，当敌人都聚集在中间的平台上时，你就狂使厉害的剑术或魔法，什么没见过就使什么，一次可打一批敌人。

宝物：无。

奖励：金钱无，无村庄。

超时空传说

胜利条件：打倒克雷布特里。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

进入圣地内的传送室。

都到了最后一关了，大家再坚持一下。这关各平台与中央没有连接的地方，只能通过传送点了。第三回合和第六回合会有更多的机兵和巨神，被传送点乱传，你可要小心点。那个奇特的宝物是让你的队员学会最高级魔法——高温气化的，如果听我的先前你好好训练了魔法师，这里就不用拿了（还要担风险）。啊！所有的问题都解决了，可是……可是那个讨厌的克雷布特里怎么打不死!! 别着急，他身上有装备，你不是有高温气化吗？烧烧他，怎么样，管用了吧？等着看翻版画面吧！从一代到现在的故事在这里都会弄明白的。另外还有一段动画呢。

宝物：不明矿石。

奖励：金钱无，无村庄。

终于打完了，这里还有点补充（为什么不早说，都打完了），一些特殊的道具使用后可以转换特殊职业，比如黑骑士使用充血的棺材可以转成吸血鬼等等；队伍中要有一个会开锁的，否则许多宝箱开不开；另外，“搜索”、“学习”等能力很有用，要早练就；终极的剑术和魔法需要特殊的道具才可练出；隐关“疯人院”里是制作小组成员，个个都很厉害（比总BOSS还厉害很多），至于入口，我还是不说了，留一个悬念给你去探索吧。

北方密使——娜塔莉雅线路

谁说女子不如男？在这回的游戏里，娜塔莉雅和白志超一样是主角。喜欢女主角的朋友可一定不要错过。

恶　兆

故事的开始，本关纯属赠送练功，好好练练娜塔莉雅。第四回合敌人来了援军——五只很不耐打的蝙蝠；我们这边的大长老也会在这时加入战团。虽说是主角，但总觉得比白志超的实力弱一些（毕竟是女的嘛），所以一定要着重给娜塔利雅练功，让那个大长老边上歇会儿吧。别让NPC抢了你的经验值。对了，一定要将一个男的（谁都可以）转职盗贼学会开锁，因为游戏里好多宝箱都是上了锁的。

青色草原

宝物：力量辉石、化石草、魔草

也许是照顾女主角吧，这关的敌人十分弱，这样的练功机会可一定要把

握住。这关也没有了 NPC，更应该好好练功，以后你就知道功夫高的好处。敌人没什么难对付的，只是对石化蜥蜴不可大意，如果被定住了，就不好办了。记住来之前带点化石草，除了第一关送的外，可以多买一点，至于钱嘛，你该不会很穷的吧。

神秘的气息

宝物：黑曜石、骑士枪

三个方向的守将中，最不经打的是右方的那位土元素，可以多照顾一下。虽然火和风相对好一点，还是派个人去帮帮忙，而且火无素对着的其中一个黑精灵身上有《恶魔的契约》。这可是特殊的转职道具，不拿不行！

边城提那

宝物：锁子甲、无名剑谱、阔剑

这关的无名剑谱是上锁的，如果你没有会开锁的队员……古斯塔夫和黛西会加盟你的队伍。稍微注意一下玫瑰骑士和魔术师，别人不足为惧。

驱离守卫

宝物：丝衣、魔法之酒、青铜盾、虎眼石

真是敌众我寡呀。不过也没什么大不了的，把它看成赚经验值的好时机不就可以了？那个护卫武师不是特别厉害，如果你不好好练功的话，另当别论。

引起骚动

宝物：碧玺、毒杀刀、兴奋剂、隐形药水

这局小心指挥官和魔法师，魔法师的生命力不高，但是魔法不容忽视。第八回合正下方敌方六名援军出现，其中的弓箭手太耍赖，老远就可以射到你。这关对有些玩家来说算是有些难度，不用着急，实在不行就 SAVE 一下。

撤退保护战

宝物：闻香瓶、头盔、微笑的面具

敌人当然是越来越强的，这局的高手是邪恶女巫和小巫女。那些平民千万不要站在原地不动。第四回合在奚族平民原来站的地方后面出现敌方两警卫、两女剑士，第五回合右方出现敌方五名拳术学徒，第六回合左上方又出现两警卫、两女剑士。怎么样？到了这关感觉到难度了吧？困难就 SAVE，相信经过你的努力，全灭敌军都是没问题的。打胜邪恶女巫，可得到檀木法杖。

突围的选择

宝物：战斗力仪、玫瑰石、仙丹

暹族武师真的相当厉害，我建议采取以多胜少的战术（怎么还不明白，就是把他围起来暴捶，让我说穿真没面子）。

分支：1. 往北去罕泉镇；

2. 往南去采石场。

暹族部落

宝物：龙之鳞、功夫靴

这个头目比刚刚那个武师厉害。他身上还有诅咒的法杖。这也是特殊的转职道具。

采石场

这边的敌人数目比北边还要多，还有个顾将军。不过别怕，要稳扎稳打，先把护栏外面的那些骑士给消灭了，再冲进护栏里，要留意的是护栏易守难攻，用多一点法术有好处。

恶德商人

宝物：鸡血石、卖身契、兵法书、魔导士长袍

这位祁师傅虽然不会魔法，但是他会武功，会使劈空掌和气功等硬功，加上那些让人讨厌的幻术师，你一定要谨慎一点，可别孤军作战，最好几个人站在一起，不要把队形拉得太开。

暹族的伏击

宝物：风动珠、充血的棺材

跟踪那两个家伙，那两人居然把咱们骗给暹族伏击，这世界上简直没好人了。那个充血的棺材也是特殊转职道具。第四回合敌人出现四个援军。

矿坑上层

宝物：青霜剑、力量辉石、珍珠

真是什么地方有什么东西，看来必须让这些鬼怪长眠了。战斗之前，如果有灵符，最好装备上，对这些不死生物非常有用。

会　面

宝物：魔法盾、水晶球

这局的胜利条件是让我保护白志超 10 回合，NPC 向来都是很弱的，如果

你已经让娜塔莉雅学会领导，这时可就派上用场了，你可以指挥NPC，把碍事的白志超放到敌人打不到的地方。除了留一个人保护他之外，其他人都可以冲上去，要速战速决。刑天夫妇的合击剑术可是非常好用，是大面积的，不过注意别伤到自己人。第五回合，附近出现敌方援军。

矿坑中层

宝物：地灵珠、魔王的点心

真是奇怪，上边是僵尸什么鬼怪，而深了一层，反到碰上了魔法师，也许是隐居在这里？不过有一只恶龙在此。你是打呢？还是做个不杀害野生动物的人呢？打败了恶龙，你会得到粉晶石。

丑子军团

宝物：双刃斧、丑陋的面具

敌人很少吧。不要松懈，这些小丑会灵击，不管你有多少防御力都会费血的。丑善名字里有个善字，果然是小丑中最善良的一个。打败他你可以得到丑角面具。这也是特殊的转职道具。不过我相信大家对小丑这个职业不是特别感冒吧。

机甲守卫

宝物：个人传送器、战斗力仪、魔术原理、忍靴

本局敌人相当少，不过机兵的射程很远，可别让魔法师在它的射程之内，如果被他射到，它会围攻这一个人的。多加小心！

误闯兵营

宝物：双刃砍刀、玛瑙、精钢盾、兵法书

既然是误闯，那么战斗是不可避免的，娜塔莉雅的实力应该很强，冲过去过把瘾，如果情况不妙就溜吧。

孤零的宝儿

宝物：猫眼石、漂亮的洋装、洋娃娃、精灵的法衣

这局的宝儿还很弱，她那一点点小魔力。对方的通灵使已经学会心灵爆击了，你还是小心一点为好，省得再LOAD进度了。第四回合，敌方援军三个骑弓手登场。

秘密通道

宝物：智慧果、珊瑚、水华珠

本局对手是鱼人。鱼人还会吹泡泡。鱼人可以通过特殊转职道具转成。不要把宝儿放在最后不动。第七回合，三条水道我们开始站的地方分别出敌方鱼人，总共六个敌人。这关可以锻炼一下宝儿，如果她的“小孩”级数到一定的时候，会变得很厉害的。

杀之宴

宝物：银牙弯刀、钢盔、运功散

又和白志超合作，真是担心那个笨蛋。兰瑟姆、克雷布特里，他们可都是 BOSS 级的人物（此乃后话）。如果谁觉得自己十分强大，可以在这里练功。第三回合出现了四个皇家杀手，小心她们的必杀一击，有多少血也不管用。局势对自己不利的话，还是早脱身为好。银牙弯刀是特殊的转职道具。

暗夜妖魔

宝物：无极战衣、堕落之冠

又碰上白志超他们了。他们那边正抵抗着对方的大魔王，还是快点上去救他们吧。对方的大魔王懂黑暗漩涡和诅咒之风。你的娜塔莉雅很怕魔法的（看职业的不同而定）。平时千万要离他远点，最好一次就将他打死！堕落之冠是特殊转职道具。

领主府内　魔法之酒

宫廷大魔导士要到第三个回合才会出现，同时他带来了六个新帮手。柯莉特在第八回合会在长廊的源头出现向我们攻击。大魔导士身上有《狂教徒之书》。白志超居然敢骗我们是旅游商人?!

患难与共

宝物：偏袒的天平、龙之鳞、精铁铠甲、无名剑谱

NPC 总是那么弱，还是采取稳扎稳打的战术一步一步走吧。最后会得到军事计划书。

义助刑天

宝物：绝命仙丹、僧侣护袍、闻香瓶

真是不可思议。连刑天都需要帮助了。不管怎样曾经给咱们出过力，帮帮他们吧。

黑牢历险

宝物：妖精药罐、武士靴

到目前NPC也可以升级了，飞行或漂浮部队是可以穿越监狱的铁栏的，而且，像柰迪这样的箭手虽然不能出来但是可以用箭远距离协同我们作战。如果你能充分利用好这些人才，解决这关的对手应无大碍。黑精灵的邪月气流很厉害，要小心。

黑精灵典狱长身上有万能钥匙，打完了这关欧西德爷爷还会留下古老魔法书和魔术原理给你。这关之后是分支，或者去赤子国追击运金团，或者去奥尔登军港拦截军事装备，志超将和我们分开两路走。

盗者欧西德

宝物：翡翠、铁面具

这局的地图就是《黑牢历险》的地图，只是己方和NPC的人物和那关不一样，欧西德没有死，志超那几个人也不在。要特别小心刑天他们那边，敌方两名狱卒一起动手攻击刑天、秋月，其中一个可能会被击倒，要派人去帮一下他们。看到了吧，功夫不好是多么悲哀的一件事啊。这局之后也是去赤子国还是去官道的分支选择。

草原逐恶

宝物：孔雀石、生命之果、水晶战甲、太极矛

不要一看到这关又以为是纯粹给你练功的，敌人没什么厉害的。第六回合在左方会出现敌方的五个运金团护卫援军，这几个家伙是黑骑士15级，千万小心。

官道竞力

这圣堂骑士看上去很牛呐，口气很不小，但是其实不用怕，他虽然名字里有个圣字，其实是不懂任何法术的，只是攻击力略强而已。我们用法术慢慢折磨他就行了。这关没有宝箱子，但是对方很多人身上有好东西。要逐样抢回来！第二个冲过来的十字剑士身上有闻香瓶，第一个冲过来的圣职护佐身上有法心冰衣。左路一个十字骑士身上有大还丹。右路一个吟唱使者身上有水晶球。圣堂骑士身上有圣器和狂教徒之书。

双龙之城

宝物：龙之鳞、龙牙盾、变身丸

哈哈，这关简直太好打了。就连上一代的彦清风他们也会来帮我们。别让NPC抢了经验值，他们是不会加入我们的队伍的。

渡河点

宝物：龙筋战衣、巨兽卵、妖精药罐

别想别的，在两个出水口的地方有隐关的入口！进入隐关——双子之塔里有两个厉害的剑师，身上还有装备，十分的厉害！不过奖励也是丰厚的，是霸王剑谱和星象宝典。

到此，剩下的故事就和白志超的故事发展一样了，相信大家有了白志超的经验，打起来就不难了。在奚族圣地一役，沿着墙跟走，会发现最终隐关——疯人院。至于里面有什么厉害的疯子，就不用我介绍了吧。



魔法门Ⅵ ★

游戏攻略

任务　送信（一）

任务取得　游戏开始就有。

难度等级　无

任务过程　把身上的信给 New Sorpigal 旅馆的 Andover Potbello 看，告诉他：The Letter

报酬　1000 gold

任务　送信（二）

任务取得　New Sorpigal 旅馆 Andover Potbello

难度等级　很简单

任务过程　把信交给 Ironfist 城堡的 Wilbur Humphrey，告诉他：The Letter。小心路上的“巴之使徒”，坐马车去可以避开他们。

报酬　5000 gold

任务　Goblinwatch

任务取得　Janice（Town Hall）

难度等级　简单，小心 Goblin King 会破坏装备，还有部分上了陷阱的宝箱。

任务过程　Goblinwatch 位于 New Sorpigal 城镇西南方山上，里面可找到

Goblinwatch Code，记载如何开启6道机关门，顺序为：NILBOG。

报酬　2000 gold

任务　寻找 Candelabra

任务取得　Andover Potbello

难度等级　简单

任务过程　搜索 Abandoned Temple（New Sorpigal 西北方）的第一层，即可找到 Candelabra。

注：眼镜蛇的动作很快且会令人中毒，队伍中若没人会解毒，请多准备一些紫色解毒药水。

报酬　2000 Gold 并降低你的声望，稍后去 Temple 捐钱便可恢复。

任务　寻找 Angela

任务取得　Violet Dawson

难度等级　简单

任务过程　Angela 躲在 Abandoned Temple 里，找到她后带她回 Violet Dawson 那里。

注：Angela 会自动加入队伍，不需将原本队伍中的 NPC 解雇。

报酬　10 Food，4 Fame and 1000 Experience

任务　杀死 Spider Queen

任务取得　Buford

难度等级　简单→中等

任务过程　Spider Queen 在 Abandoned Temple 的最深处，杀了它后拿它的心回去领赏。

注：Spider Queen 附近有许多 Cobra Egg，可拿去卖给城西的 HeJaz。

报酬　1000 Gold，12 Fame and 3000 Experience

任务　解救 Sharry

任务取得　Fairchild (Town Hall)

难度等级　简单→中等

任务过程　Sharry 被关在 Ironfist 城堡西北方的 Shadow Guild Hideout 里面，救她回 New Sorpigal 的 Town Hall。

注：Shadow Guild Hideout 有许多狭长通道，可善用弓箭或远距离魔法对付敌人。

报酬　2000 Gold，40 Fame and 10000 Experience

任务　取回 Chime of Harmony

任务取得　Janice (Town Hall)

难度等级　中等，不过您将能体验到大批骷髅怪的恐怖

任务过程　Chime of Harmony 在 Ironfist 城堡西南方的 Temple of Baa，将它带回 New Sorpigal 的 Town Hall。

报酬　5000 Gold and 10000 Experience

Ironfist 任务

任务　王子 Nicolai

任务取得　Nicolai Ironfist (Ironfist 城堡)

难度等级　不定

任务过程　Nicolai 加入队伍后，只要队伍休息或长途旅行，他便会自己偷溜到马戏团。到任何一个马戏团最大的帐棚中将他找回来，再把他带回 Ironfist 城堡。此任务的难易度视马戏团附近的敌人而定，十二月 (December) 的 Bootleg Bay 较简单（食人族）。

注：在未找回 Nicolai 之前，将无法进入 Ironfist 城堡，因此可选择马戏团开演的月份找 Nicolai 交谈，不能进入 Ironfist 城堡将会影响 Paladin 的转职。

报酬　30 Fame，7500 Experience 另外 Nicolai 将欠你一份人情

任务　寻找 Lord Kilburn's shield

任务取得　Wilbur Humphrey（Ironfist 城堡）

难度等级　中等

任务过程　Lord Kilburn 的盾牌在 Blackshire 东南方（大约在地图中央的平地），被一群狼人（werewolves）守护着的箱子里（有陷阱）。

注：此任务为六个 High Council 任务之一。小心地对付狼人，尤其是 Greater Werewolf，它们会让您的队员昏迷及破坏装备。

报酬　5000 Gold，160 Fame，40000 Experience 及 Castle Ironfist 在 High Council 的赞成票

任务　Damsel in Distress

任务取得　Wilbur Humphrey（Ironfist 城堡）

难度等级　简单→中等

任务过程　到 Mist 的 Silver Helm Outpost，通过密门和机关阶梯后可以找到少女 Melody Silver，带她回 Ironfist 城堡，可使 Paladin 转职成十字军战士。

报酬　5000 Gold，60 Fame，15000 Experience 及十字军战士（Crusader）头衔。

任务　屠龙

任务取得　Wilbur Humphrey（Ironfist 城堡）

难度等级　不定，视您的能力而定，因为敌人只有一只

任务过程　Wilbur Humphrey 指定要杀死叫 Longfang Witherhide 的那只龙，在 Darkmoor 城堡北方可找到它的巢穴 Dragon's Lair，杀死后取回龙爪，可使 Crusader 转职成英雄。

报酬　120 Fame，30000 Experience 及英雄（Hero）头衔。

任务　寻回魔法竖琴（Harp）

任务取得　Andrew Besper（山下村庄）

难度等级　中等，但是有许多讨厌的粘怪（Oozes）。

任务过程　帮 Andrew Besper 取回在 Ironfist 城堡南方 Dragoon's Caverns 里的

魔法竖琴。

注： 下水道里的粘怪不怕任何武器攻击（有附加魔法威力的武器除外），必须使用魔法（火系效果最佳）。

报酬　5000 Gold，40 Fame and 10000 Experience

Bootleg Bay 任务

任务　破坏 Terrax Crystal

任务取得　Winston Schezar（南方村庄 Temple 侧门）

难度等级　简单

任务过程　摧毁 Temple of Fist（村庄西边）里的 Terrax 水晶

报酬　3000 Gold，40 Fame and 10000 Experience

任务　帮助 Fire Lord

任务取得　Fire Lord（Hall of the Fire Lord）

难度等级　中等

任务过程　替 Lord Fire 解放 Hall of the Lord Fire 的所有门，并驱逐入侵者。

注： 在 Hall of the Lord Fire 中可以找到水晶骷髅头（以后有用），最后会遇上从金字塔逃出的堕落守护者，需小心应付。

Mist 任务

任务　寻找 Hourglass of Time

任务取得　Lord Albert Newton（城堡）

难度等级　难

任务过程　到 New Sorpigal 东北方小岛上的 Gharik's Forge 取回 Hourglass of Time。

注： 此任务为六个 High Council 任务之一。里面的火元素及魔法师既多又难缠，请善用 Protection from Fire 及 Protection from Electricity 这两种魔法。

报酬　200 Fame and 50000 Experience

任务　攻陷 Silver Helm Outpost

任务取得　Constable（Town Hall）

难度等级　简单→中等

任务过程　前往 Silver Helm Outpost，找出 Silver Helm 骑士团的犯罪证据，并将它带回给 Constable 看。

注：Silver Helm Outpost 中有一名叫 Melody Silver 的女子，找到她是为 Paladin 转职的关键，详见 Ironfist 任务。

报酬　3000 Gold，60 Fame and 15000 Experience

任务　寻找 Fountain of Magic

任务取得　Lord Albert Newton（Newton 城堡）

难度等级　易

任务过程　魔法泉水在 Bootleg Bay 南方的岸边、村庄和马戏团中间，每人都喝一口再回去找 Lord Albert Newton。

报酬　15000 Experience，60 Fame 及巫师（Wizard）头衔

任务　取回 Crystal of Terrax

任务取得　Lord Albert Newton（Newton 城堡）

难度等级　易

任务过程　到 Ironfist 城堡西南方的 Corlagon's Estate 取回 Crystal of Terrax 。

报酬　30000 Experience，120 Fame 及大法师（Archmage）头衔

Blackshire 任务

任务　摧毁 Werewolf Altar

任务取得　Maria Trepan

难度等级　中等

任务过程　到 Blackshire 南方的狼窝摧毁狼人祭坛，替 Blackshire 的居民破除诅咒。巢穴中的狼人在队伍每次通过一个通道时会不断冒出来，玩家可以在此练等级，巨大的洞穴相当有利于使用弓箭，尽量不要与狼人肉搏，它们不但会使您的队员生病、昏迷，还能破坏装备，另外巢穴中还有为数不少的

黏怪。

注：在狼窝会遇到一个鬼魂 Balthasar，本任务的完成需要他的帮忙，但 Balthasar 会给队伍另外的任务，详见下面的任务。

报酬 4000 Gold，80 Fame，20000 Experience

任务 腐败珍珠和贞洁珍珠

任务取得 Ghost of Balthasar（Lair of the Wolf 中）

难度等级 中等

任务过程 帮鬼魂 Balthasar 拿回他藏起来的贞洁珍珠，用它来破坏祭坛，开启通往狼人王的房间，杀死狼人王并取走腐败珍珠，将这颗珍珠交给 Balthasar，让他把这颗受阻咒的珍珠带离这世界。另外 Balthasar 会请队伍将贞洁珍珠还给 Ironfist 城堡的 Humphrey。

报酬 20 Fame，50000 Experience，20 Fame，10000 Experience（Humphrey 给的）

任务 拯救 Emmanuel

任务取得 Joanne Cravitz

难度等级 中等→难

任务过程 Emmanuel 在 Blackshire 附近，湖中央的 Temple of the Snake，救他回妻子 Joanne Cravitz 身边。Temple of Snake 中有许多"梅都莎"，会将队员石化，可用 Stone to Flesh 来解石化，另外有一只金龙，由于空间拥挤加上有许多陷阱，使得原本就不易对付的金龙更难缠。

注：在这里有个密道，里面隐藏着一位 HP 上万的家伙，名字叫 Q，杀了他能得到一个宝物，可以知道敌人的 HP。

报酬 500 Gold，80 Fame and 20000 Experience

任务 放置雕像

任务取得 Twillen

难度等级 中等→难

任务过程 在 Twillen 屋外的箱子取得五种雕像后，分别把 Sweet Water 、

Kriegspire、Dragonsand、Mire of the Damned、Bootleg Bay放置于Pedestal上。寻找Pedestals的地点需花点功夫，大部分都在空旷的平地中。

报酬　Twillen离开后会留下很多好东西在外面的箱子里，因为是随机的，所以得到什么要看你的运气了。

Silver Cove任务

任务　调整马房费用

任务取得　Lady Loretta Fleise（Fleise城堡）

难度等级　易

任务过程　调整大陆上九个马房的费率，它们分别在下面几个城市：New Sorpigal、Ironfist、Silver Cove、Free Haven（两个）、Mire of the Damned、Blackshire、Kriegspire及White Cap，使用Town Portal可以节省不少时间。

注：此任务为六个High Council任务之一，不过完成这个任务会降低声望。

报酬　5000 Gold，100 Fame，25000 Experience还有Castle Fleise在High Council的赞成票。

任务　举行日光仪式

任务取得　Lady Loretta Fleise（Fleise城堡）

难度等级　易→中等

任务过程　在3月20，6月21，9月23或12月21日其中一天到Silver Cove北方小岛上的Altar of the Sun祈祷。

注：小心岛上的石像鬼，尤其是钻石石像鬼，它们几乎不怕物理性攻击。

报酬　160 Fame，15000 Experience及大德鲁依（Great Druid）头衔。

任务　举行月光仪式

任务取得　Lady Loretta Fleise（Fleise城堡）

难度等级　中等

任务过程　在满月的午夜到Free Haven西北方的Temple of the Moon里找到

Altar of the Moon 祈祷，注意正中央门上的告示板，按照上面的提示依序去摸各房间的石板，才能打开中央的门。

注：请提早进去，才不会杀完敌人，到祭坛前时已经天亮了。

报酬　160 Fame，40000 Experience 及德鲁依教士长（Arch Druid）头衔

任务　破坏 Monolith

任务取得　Eleanor Vanderbilt

难度等级　中等

任务过程　到 Silver Cove 西方的 Monolith，破坏里面邪恶德鲁依的祭坛。

报酬　3000 Gold，40 Fame，15000 Experience

Kriegspire 任务

任务　寻找 Jewelled Egg

任务取得　Emil Lime

难度等级　难

任务过程　到 Kriegspire 城堡取回 Jewelled Egg。

注：此任务可与 Free Haven 的 Oracle 任务——Memory Crystal Epsilon 一起完成。

报酬　5000 Gold，200 Fame and 50000 Experience

Mire of the Damned 任务

任务　破坏 Book of Liches

任务取得　Terry Ros（城市东边二楼）

难度等级　很难

任务过程　到 Darkmoor 城堡破坏 Book of Liches 。

注：此任务可与 Free Haven 的 Oracle 任务——Memory Crystal Delta 一起完成。

报酬　5000 Gold

任务　打倒矮人王 Snergle

任务取得　Avinril Smythers（酒吧）

难度等级　分两阶段，容易→稍难

任务过程　先到东北方的 Snergle's Iron Mines 救一名矮人，他会给队伍一把可以开启 Snergle 房间的钥匙，接着到 Ironfist 城堡的 Snergle's Caverns 里杀死 Snergle，最后拿 Snergle's Axe 回去即可。

注：Snergle 最后的房间里有非常多的矮人，冒然冲进去很危险，可以在门未打开前，在外面放 Ring of Fire 先杀死一部分矮人。

报酬　80 Fame，20000 Experience 还可以学习 Master of Axe 的技能。

White Cap **任务**

任务　寻找龙塔钥匙

任务取得　Lord Stromgaurd（Stromgaurd 城堡）

难度等级　易→中等

任务过程　到位于 White Cap 西南方的 Icewind Keep 取回龙塔钥匙。

注：由 Stromgard 城堡到 Icewind Keep 途中，有不少的玛雅女战士和火焰弓箭手，可多利用陨石术（Meteor Shower）或星爆术（Starburst）。

报酬　60 Fame，15000 Experience 及战斗法师（Battle Mage）头衔

任务　重新设定龙塔

任务取得　Lord Stromgaurd（Stromgaurd 城堡）

难度等级　极易

任务过程　用在 Icewind Keep 找到的龙塔钥匙，重新设定大陆上分别位于 New Sorpigal、Mist、Free Haven、Blackshire、Silver Cove 与 White Cap 等六个城镇的龙塔。

注：龙塔在重新设定后，队伍于城镇附近飞行时就不会再遭到火球攻击了。

报酬　160 Fame，40000 Experience 及魔法战士（Warrior Mage）头衔。

任务　终止冬季

任务取得　Lord Stromgaurd（Stromgaurd城堡）

难度等级　易

任务过程　在Kriegspire城堡北面的山区找到The Hermit，请他帮忙使冬天停止。

注：此任务为六个High Council任务之一。

报酬　200 Fame，50000 Experience还有Stromgaurd城堡在High Council的赞成票。

任务　修复神殿

任务取得　Lord Anthony Stone（Stone石城）

难度等级　易

任务过程　雇用Stone Cutter与Carpenter各一名，到位于Free Haven城西北角落的Temple Stone将之修复。

报酬　60 Fame，15000 Experience及祭司（Priest）头衔。

任务　找寻圣杯Chalice

任务取得　Lord Anthony Stone（Stone石城）

难度等级　易→中等

任务过程　到Bootleg Bay小岛上的Temple of the Sun取回圣杯，然后将它带回刚修复的Temple Stone

报酬　120 Fame，30000 Experience及高级祭司（High Priest）头衔。

任务　逮捕Price of Thieves

任务取得　Lord Anthony Stone（Stone石城）

难度等级　简单

任务过程　到Free Haven城镇中的下水道Sewer，将Price of Thieves抓回Castle Stone。

注：此任务为六个High Council任务之一，下水道入口在民房中。

报酬　10000 Gold，120 Fame，30000 Experience，还有石城在 High Council 的赞成票。

Free Haven 任务

任务　解救 Sherell

任务取得　Carlo Tormini

难度等级　易

任务过程　到 Bootleg Bay 的 Temple of Tsantsa 里救回 Sherell Ivanaveh。

注：食人族附近常有人类的骨头，可以拿到 Rockham 卖人，不过会降低声望。

报酬　1500 Gold，40 Fame and 10000 Experience

任务　摧毁 Devils' Outpost

任务取得　Osric Temper（Temper 城堡）

难度等级　中上，打不赢就别去屠龙。

任务过程　Devils' Outpost 在 Castle Kriegspire 西北方，杀光里面的恶魔，它们会吸走您的 Spell Points。

注：此任务为六个 High Council 任务之一。

报酬　赢得 Castle Temper 在 High Council 的赞成票。

任务　寻找 Cavalier Chadwick

任务取得　Osric Temper（Temper 城堡）

难度等级　易

任务过程　到 Free Haven 西北方小村庄 Rockham 中的酒吧找 Chadwick 过程 Blackpoole，并取得 Knight's nomination。

注：途中有 FireArchers，打不过就跑吧！

报酬　60 Fame，15000 Experience 及骑士（Cavalier）头衔

任务　打败 Warlord

任务取得　Osric Temper（Temper 城堡）

难度等级　中→难

任务过程　杀死 Silver Cove Warlords Fortress 里的 Warlord，并取得证明。

注：Warlords Fortress 里面的 Death Knights 和 Cuisinarts 有很高的 Armor Class，相当难缠，幸好他们分散在各个房间。

报酬　160 Fame，·40000 Experience 及第一骑士（Champion）头衔

任务　寻找失落的神器（Artifact）

任务取得　Zoltan Phelps

难度等级　易→中

任务过程　到 Free Haven 南方的 Dragoon's Keep 取回神器 Mordred。

报酬　30000 Gold，40 Fame and 10000 Experience 还有那把吸血匕首 Mordred。

任务　取得 Ethric's skull

任务取得　Gabriel Cartman

难度等级　中

任务过程　在 Free Haven 西方的 Tomb of Ethric the Mad 有世上第一只 LichEthric，杀死它并取走 Ethric's skull。

报酬　7500 Gold，60 Fame and 15000 Experience

任务　揭发背叛者（游戏后期）

任务取得　Wilbur Humphrey（Ironfist 城堡）

难度等级　中上

任务过程　虽然完成 High Council 的六个任务，但还是有一人反对，此时到 Ironfis 城堡 t 找 Wilbur Humphrey 解决，他会要求队伍到 Kriegspire 城堡东北方的 Superior Temple of Baa 调查原因并给队伍一件 Cloak of Baa，进入 Superior Temple of Baa 后可在一上锁的箱子中找到背叛的证据。

注：Superior Temple of Baa 里的门需要有等级 8 以上的 Perception 队员方能开启；另外，里面有一个 God of Baa 的雕像，触摸后可得 50000 Experience 不过会使您声望暴跌。

报酬　可以进入 Oracle

任务　Memory Crystal Alpha（游戏后期）

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　中等，如果您玩到这里，将会发现这任务的对手实在太弱了

任务过程　The Oracle 要的四个 Memory Crystal 之一 Alpha 在 Hermit's Isle 上的 Supreme Temple of Baa 里面。

报酬　100000 Experience

任务　Memory Crystal Beta（游戏后期）

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　难

任务过程　Memory Crystal 之二 Beta 在 Eel Infested Waters 村庄旁的 Alamos 城堡里。

注：收集城堡中五棵树木上的信息，可得到通行密码，虽然我已经将密码写在 Alamos 城堡的地图上，但请试着自己解解看，以免破坏了游戏的乐趣。

报酬　100000 Experience

任务　Memory Crystal Delta（游戏后期）

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　很难

任务过程 Memory Crystal 之三 Delta 在 Mire of the Damned 的 Castle Darkmoor 里。

注：这里是本游戏最难的地下城之一，多如老鼠一般的 Power Liches 和眼魔，复杂的地图（许多层地图叠在一起，虽然有 AutoMap 的功能，但还是很不容易看），Dragon's Breath 和 Destroy Undead 在此处非常好用。

报酬　100000 Experience

任务　Memory Crystal Epsilon（游戏后期）

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　难

任务过程　Memory Crystal 之四 Epsilon 在 Kriegspire 城堡里。

注：虽然牛头怪之王可能要比 Power Liche 加眼魔要难打（它们会一击必杀和很高的 Armor Class），不过由于 Kriegspire 城堡比较小且牛头怪多被分散在不同房间，因此比 Darkmoor 城堡简单。城堡里可找到 Roland 的遗书。

报酬　100000 Experience

任务　取得 Control Cube（游戏后期）

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　很难

任务过程　放置了四个 Memory Crystal 后，Oracle 会要您到 Dragonsand 的金字塔 Varn 取回进入 Control Center 的关键物品 Control Cube。

注：金字塔大概是本游戏中最大的建筑物，请善用 Town Portal 和 Lloyd's Beacon 这两个法术。找齐六封 Code 的信后，走进六个三角形水池中输入 Code，可进入最后的房间取得 Control Cube。

报酬　Control Cube

任务　取得 Blaster（游戏后期）

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　难

任务过程　拿 Control Cube 去见 Oracle 就可以进入 Control Center，其目的为获得 Blaster 和学到这个技能，另外顺便寻找打倒魔王的方法。

注：Control Center 中可以再找到一大堆大家拼死拼活才拿到的 Memory Crystal 及 Control Cube，纯粹是来戏弄玩家的，可以不拿才不会占据太多空间。另外，Blaster 的技能也可升级，因为这项技能便是居民口称的 Ancient Weapon。

报酬　Blaster 及 Blaster Rifle（老实说有了 Blaster Rifle 谁还会去用 Blaster）。

任务　释放 Archibald（游戏后期）

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　易

任务过程　到 Ironfist 城堡找 Nicolai 交谈，得知须先取得 The Third Eye，只知 The Third Eye 藏在 Ironfist 城堡附近，找到后可向 Nicolai 换到一只铃铛，拿到城堡上面的图书馆便能释放被石化的 Archibald，邪恶的 Archibald 会给队伍一个卷轴。

任务　最后任务

任务取得　The Oracle（Free Haven）

难度等级　难

任务过程　到 Sweet Water 的 The Hive 破坏反应炉并杀死 Demon Queen。

注：此任务不如想像中难，尤其是最后的 Demon Queen 真是中看不中用，两发 Dragon's Breathe 就送她上西天了，不过这里不能使用 Lloyd's Beacon，也不能扎营，不过如果您使用 Town Portal 的话，将能看到另一种结局。

报酬　一张记录成绩的破关证书，恭禧您破关了！

使用药水魔法指南

魔法门 VI 比起前代新增了许多元素，游戏中允许玩家自行制造魔法药水就是一项。

为方便大家，笔者现在将各种药水的混合方法和用途列出，助各位早日通关。

一、基础药水

（混合方法，点选原料然后放到空瓶子上点左键即可）。

1. 颜色：红

   名称：Cure Wounds（治疗药水）

   制作：Widoweep Berries（原料）+ 空瓶

   用途：回复 10 点生命力

2. 颜色：蓝
   名称：Magic Potion（魔法回复药水）
   制作：Rhina Root（原料） + 空瓶
   用途：回复 10 点魔法值
3. 颜色：黄
   名称：Energy（能量药水）
   制作：Poppysnaps（原料） + 空瓶
   用途：每项基本属性暂时增加 10 点

二、混合药水

（只要点选一种药水然后再放到另一瓶药水上，点左键即可）。

4. 颜色：紫
   名称：Cure Poison（解毒药水）
   制作：红色 + 蓝色
   用途：解毒
5. 颜色：绿
   名称：Resistance（抵抗力药水）
   制作：蓝色 + 黄色
   用途：暂时性增强 10 点抵抗力
6. 颜色：橙
   名称：Protection（保护药水）
   制作：红色 + 黄色
   用途：暂时性增加 10 点装甲值

三、高级药水（白色）

（调制方法同混合药水）。

7. 名称：Stone Skin（皮肤石化药水）
   制作：蓝色 + 橙色
   用途：6 小时之内使皮肤变得如石头一般坚硬
8. 名称：Bless（祝福药水）
   制作：紫色 + 蓝色
   用途：获得持续 6 小时的祝福术魔法效果

9．名称：Extreme Energy（超级能量药水）
制作：橙色 ＋ 黄色
用途：基本属性暂时性增加 20 点

10．名称：Haste（快速药水）
制作：绿色 ＋ 黄色
用途：获得持续 6 小时的快速术魔法效果

11．名称：Heroism（英雄药水）
制作：橙色 ＋ 红色
用途：获得持续 6 小时的英雄术魔法效果

12．名称：Restoration（恢复药水）
制作：紫色 ＋ 绿色
用途：治疗除死亡及石化外的一切症状

13．名称：Super Restoration（超级恢复药水）
制作：绿色 ＋ 蓝色
用途：暂时性增加 20 点抵抗力

14．名称：Supreme Protection（超级保护药水）
制作：橙色 ＋ 绿色
用途：暂时性增加 20 点保护值

四、终极药水（黑色）

15．名称：Divine Cure（超级治疗药水）
制作：Restoration ＋ 橙色
用途：如果生命值不低于最大值，则增加 100 点生命值并加一岁

16．名称：Divine Magic（超级魔法药水）
制作：Super Resistance ＋ 绿色
用途：如果魔法值不低于最大值，则增加 100 点魔法值并加一岁

17．名称：Divine Power（超级力量药水）
制作：Extreme Energy ＋ 紫色
用途：暂时性增加 20 级等级并增加 1 岁

18．名称：Essence of Accuracy（准确精华液）
制作：Bless ＋ 黄色
用途：永久性增加 15 点准确度并减 5 点幸运值

19. 名称：Essence of Endurance（耐力精华液）

制作：Supreme Protection + 黄色

用途：永久性增加 15 点忍耐力，其他各项基本属性减一点。

20. 名称：Essence of Intellect（智慧精华液）

制作：Stone Skin + 蓝色

用途：永久性增加 15 点智力并减 5 点力量

21. 名称：Essence of Luck（幸运精华液）

制作：Super Resistance + 紫色

用途：永久性增加 15 点幸运值并减 5 点准确度

22. 名称：Essence of Might（力量精华液）

制作：Heroism + 红色

用途：永久性增加 15 点力量减 5 点智力

23. 名称：Essence of Personality（人格精华液）

制作：Restoration + 蓝色

用途：永久性增加 15 点人格并减 5 点速度

24. 名称：Essence of Speed（速度精华液）

制作：Haste + 红色

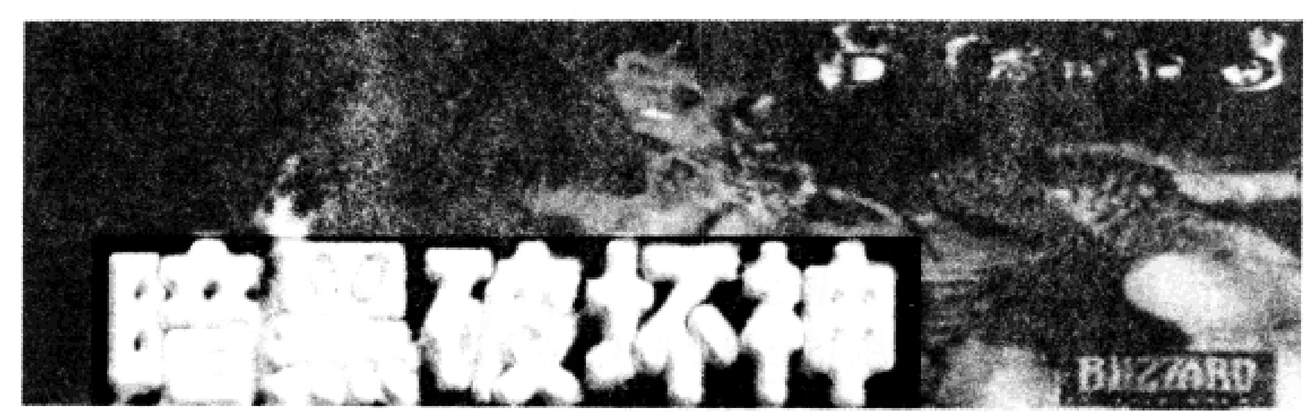
用途：永久性增加 15 点速度并减 5 点人格

25. 名称：Rejuvenate（返老还童药水）

制作：Extreme Energy + 绿色

用途：回复由魔法引起的年龄变化，并且七项基本属性各减一点。

注意：对于每一个队员，引起永久性变化的药水只在第一次饮用时起作用。药水混合不当会引起爆炸，而且药水的等级越高，爆炸能量越大，所以一定要小心！



暗黑破坏神 ★

故事背景

Leoric，来自北方王国Westmarsh一名勇敢的战士，他周身围绕着神圣的光环。到这里后，他自立为国王，并选定在距Tristram村不远处建造城堡。在城堡旁边有一座古老的大教堂，那里有神秘的强大力量。因为Leoric统治得法，并保护人民抗拒黑暗力量，所以Khanduras大陆的人民很快接受他为真正的君主。随着时间的推移，Leoric的心理发生了变化——他开始变得多疑，怀疑他最可靠的大臣阴谋叛变，并且认为朝廷已经十分腐败，他开始只信赖大主教Lazaus。出于对权力的追求和对故乡的怀念，他准备发动对Westmarsh大陆的战争，命令他的军队和大臣全部投入战争。过不多久，Leoric唯一的儿子Albrecht失踪了，他极为震怒，这件事也使他失去了理智。他认为是Tristram的村民绑架了他的儿子，以阻止他对Westmarsh发动战争。在寻找Albrecht的过程中，他摧毁了村中许多东西，并固执地认为是村民把Albrecht扣了起来。

正当Leoric打算把整个村庄摧毁时，他的军队在Westmarsh王国战败的消息传来。Leoric的军队长官——伟大的英雄Lachdanan带领一些残余的战士回到了Tristram。他看到Leoric已经完全失去了理智，苦谏国王不要滥杀无辜。Leoric不听劝阻，反而指责Lachdanan背叛了他，并命令卫兵杀死Lachdanan。由此，Lachdanan的战

士和国王的卫兵在教堂的大厅中爆发了一场大战，并且战斗一直延续到地下的迷宫中。最后，Lachdanan 杀死了 Leoric，对于这件事，Lachdanan 一直心怀愧疚。同时，国王死时邪恶的诅咒一直萦绕在他的心头……

游戏攻略

关于操作

《暗黑破坏神》的操作都是通过鼠标来完成的。鼠标左键用来指明行动方向，与 NPC 对话，更换装备以及攻击敌人；鼠标右键用来使用各种魔法。在画面下半部分有若干按钮，通过它们可以了解、控制游戏主角的各项能力，下面对这些按钮做一简介：

1. Char——特性按钮（快捷键为 C）。按下这个按钮可以让你了解人物的各项参数等级，包括以下几项：

强壮（Strength）：此项系数越高，攻击力超强，而且某些装备也需要强壮的体力。

法力（Magic）：关系到可学魔法种类的多少。

敏捷（Dexterity）：敏捷值越高，移动速度越快，命中率也就越高。

活力（Vitality）：拥有强大的活力，不仅可以增加生命值，能够更频繁地做出动作，人物的攻击力和防御力也会有相应的提高。

升级潜能（Points to Distribute）：通常这个地方是空的，只有当人物升级时，这里才会出现数字“5”，意味着你获得了 5 点潜能。你可以根据自己的需要，把它们自由地加到以上四项指标中去。本游戏中的升级是这样的：游戏过程中，当 Char 按钮的上方出现一个红色的、画有十字、标着“Level UP”字样的方块时，证明你已经达到升级所需的经验值。此时用鼠标右键点击这个方块进入 Char 菜单，再按上述方法处理获得的潜能，升级就告完成了。应注意的是升级时要集中优势“力量”，增补重点环节，切忌“吃大锅饭”，平均分配潜能。

生命值（Life）

魔力值（Mana）：决定你使用魔法的次数。

Armor Class（防御级别），人物身上的装备决定防御力的高低。

命中率（to Hit）：攻击的成功率。

攻击力（Damage）：受武器、强壮、活力三方面因素的综合影响。

由于敌人的攻击也有普通攻击和法术攻击两种，所以主角除了 Armor Class 以外，还有三种对抗法术的能力，即 Resist Magic（防魔）、Resist Fire（防火）、Resist Lighting（防电）。

游戏中还有三种隐含能力值没有显示在特性按钮菜单中，只是出现在一些道具的介绍里，但它们与主角作战能力的高低有着直接的关系。这三种能力是：

攻击机会（Chance to Hit）：拥有较多的攻击机会可以大大提高作战中的主动权，对近战型玩家尤为重要。

快速击打恢复能力（Fist Hit Recovery）：当主角被围攻时，常常出现身体左摇右摆，不听控制，只能被动挨打的局面。但如果你具备较高的快速击打恢复能力，就可迅速摆脱困境。

光亮度范围（Lightradius）：这种能力的提高对在黑暗地下迷宫中探索的你来说，是非常有用的，更远的视野可以使你及早发现危机。

2．Quests——问题按钮（快捷键为“Q”）。显示玩家已领到的任务。

3．Map——自动地图按钮（快捷键为“TAB”键）。可将玩家去过的地方用白线勾勒出来，各种地形结构和出口的位置画得一清二楚，对冒险极有帮助。

4．Menu——主菜单按钮（快捷键为“ESC”键）。

5．Inv——道具栏按钮（快捷键为“I”）。显示主角身上携带和已经装备的物品。上方人像配备的道具是人物现在身上的装备，更换时只要用鼠标左键从下方的物品栏里拾取需要的道具，再放到上方相应的位置即可。对于消耗型道具，如各种药水、魔法卷轴等，可用鼠标右键在物品上点击使用。但这种用法在战斗中往往会贻误战机，因而游戏在画面的正下方安排了八个物品栏，供玩家存放常用的道具，并以数字键 1～8 为快捷键，满足战斗中随时取用的需要。

6．Spells—魔法等级按钮（快捷键为“B’）。这里按照魔法本身的级别（请注意，不是玩家对某一魔法的使用等级），分四页显示玩家已经掌握的魔法。每一种魔法都有其固定位置，越后面的级别越高。

7．Select Current Spell Button——选择当前魔法按钮。点击这个按钮可以改变画面右下方当前魔法的图标。在战斗中为了应付不同的局面，玩者可能经

常需要变换当前魔法的种类，然而通过点击此按钮改变魔法显然在速度上有点难以让人接受。因此游戏允许玩家定义 F5 ~ F8 键为魔法快捷键，具体方法如下：点击此按钮呼出魔法菜单，将鼠标移至要定义的魔法上方，按下 F5 ~ F8 中的任意一键，此键便被定义为此种魔法的快捷键。应注意的是，这种快捷键在每次进入游戏时都要重新定义。

8. 在多人游戏方式中，画面的左右下方各多出一个选项。左边“一张嘴”的图标是对话按钮，玩家之间通过它可互相交流信息，快捷键为 Enter 键。右边“两把剑”的图标是游戏模式选择—两剑平行表示合作，两剑交叉表示对战。

9. 游戏中 F1 键可呼出帮助菜单，F9 ~ F12 键在多人游戏方式下可以发出四条常用信息。“Shift”为刹车键，按下后主角只能在原地活动，在混战中此键的作用非常重要，它避免了因为鼠标指挥失误，可能造成的“身陷重围”的严重后果。Z 键为图像比例控制键。“+”键和“(”键用于调整地图比例。

关于游戏主角选择

战士

在 Khanduras 大陆，战士们受到严格的训练，使他们能够熟练使用各种武器。他们从雇佣军被培养成无畏的战士，许多人都加入了国王 Leoric 的军队，参加了讨伐北方 Westmarsh 王国的战争。当战争结束后，战士们回到家乡，发现这里的情况发生了很大变化，秩序一片混乱。Leoric 国王神秘之死，众说纷纭。大教堂内是否隐藏着邪恶？为了财宝，为了荣誉，战士们打算一探究竟。尽管 Tristram 的村民一再劝阻，但仍有许多勇敢的人下到古老教堂的地下去探险，可他们再也没有回来……不管他们是受到勇气还是荣誉的激励，亦或是受疯狂贪欲的驱使，新到 Tristram 村的战士们仍随时准备接受来自地下未知黑暗力量的挑战。

选择扮演战士，首先要了解你自己的基本情况，所谓“知己知彼，百战不殆”。战士是各游戏角色中最有勇力和最强壮的人物，他的优势在于近战。

战士的强壮值和生命力最高，敏捷性相对薄弱，魔法值最低。知道自己的特点后，就要确定发展方向。由于战士属力量型人物，所以升级时应首先侧重提高强壮参数，这关系到杀伤力的大小；其次要考虑敏捷性参数，关系到移动速度和命中率；由于战士的生命值初期就较高，且随着每次升级还会

相应增加，所以可放在次要位置；对于法力，升到25级就足够了，这时已经学会治疗魔法，可以为自己“加血”了。

开始冒险时，装备比较简陋，只有一把短剑、一只盾和几百金子，不过不用急，伴随战斗开始，你会得到不错的装备。应该说从第一层到第四层迷宫的敌人还是比较容易对付的，不过一些会咬人的恶犬应付起来有点麻烦，因为它们敏捷性好。所以出手时要掌握好时机，在恶犬作势欲扑时攻击，可做到一击必杀。不过当要对付一群敌人时，其中既有射箭的又有挥斧子的，面对如此的立体攻势，万不可孤军深入。可采取游击战术，先观察一下周围地形，选择一处易守难攻之地—比如说有一间屋子只有一扇门，可据门而守。勘查好地形后，可以实施以下战术：先去敌群附近露一下头（敌人都是有一定警戒范围的），会有最靠前的几个敌人杀上来，立刻快跑，站在事先选好的门后，堵住门一个一个地收拾，所谓“一夫当门，万怪莫开”，让敌人的“怪”战术不能得逞，同时充分发挥了自己单兵作战能力强的优势。堵门时，按住Shift键，同时按鼠标左键，可确保在原地进攻，不会不留神杀出（进）门去。此“堵门战术”在第一到第八层迷宫都适用。

当杀到第五层时，场景一变，又有新怪物出场。比较讨厌的是那些会飞的巨猴，往往一间屋里有十好几只。建议最好装备一剑一盾，因为盾可以有效地防住飞猴的扑击，以及敌人的箭雨。随着深入地层，敌人也越来越强。有时你会看到一群敌人簇拥着一只颜色不同于其它的怪物，杀死这只怪物往往会得到不错的装备。这时你只要竖起耳朵，听见“叮当”一声，赶快用鼠标在周围的地上好好找找，一定能拣到上好的护肩或戒指。

对付会射箭的敌人只能冒着箭雨杀人敌阵。射箭的敌人往往机动性很好，因此要求你选定目标后坚持追杀，不可半途而废。级别低时可且战且走，不要一见满天箭雨就害怕了，其实有许多箭射不到你身上（当然你不能原地不动，那可就真成靶子了），而且箭的杀伤力并不大，中几箭也死不了。做到有勇有谋，抱定运动战术就会比较容易歼灭放箭的敌人。另外在开箱子寻宝时千万要小心，因为箱中常常藏有机关，箱盖一开不是飞箭就是飞火球，所以开完箱子后要疾速闪开，避免受伤。

从第九层开始，地形有了新变化——没有了“据险之处”，全部是开放式地形，堵门战术用不上了，只能采用运动战，避免和敌人缠斗。在这里，会出现一种会吐光球的狗，极为讨厌。光球不仅能伤人，而且落在地上或当狗

死后都会变成一滩绿乎乎的东西，踩上去会损失生命值。从这层开始，你必须注意你的“三防”，即加强防魔、防火、防电能力。这一层的地上有岩浆，会阻住你的道路，而岩浆后面会有大批敌人，作为战士又没有很有效的远距离攻击手段，所以一定要四处多转转看准入口后，才能杀将进去。

来到第十三层后，出现了手举巨剑身穿重铠的武士，这种敌人攻防能力都很强，跟他们交手时要做到胆大心细，首先，由于武士的防御力很高，如果自己单手剑的攻击力不够高的话，建议换成双手斧或双手剑以加强攻击力。由于没有了盾牌，你的防御力自然会降低，所以你不能同时和三个以上敌人交手，因为被敌人围住只有死路一条。这里可以采取游击战。对大群敌人，可露一下头，然后回身快跑，引敌人来追。当追在最前面的一两个敌人远离了他们的“大部队”，落了单，便可返身杀个回马枪，将其干掉。用此法可有效地分散敌人力量，达到消灭敌人的目的。应注意敌人 AI 较高，追敌时不要反被诱入敌人的包围圈里。另外还有一种会扑人的蝎子，它动作很快，对付它只能先下手为强，到第十四、十五层会出现魔法师，这类敌人能打火球，同时还会瞬间移动。此时你应使你的防魔、防火能力都达到最大，不然很容易受伤。与魔法师对抗只能在他们出手的一瞬迅速出招，同时你的命中率也应该够高，做到剑不落空，否则应付他们会很麻烦。如果面对大批魔法师，万不能冒着满天火球随意而为，由于战士没有很有效的远程攻击手段，所以只能慢慢和敌人打持久战，干掉一两个魔法师后恢复一下生命，直到全胜。

当你来到地下最深处的 DIABLO 层，你必须同那个万恶的暗黑破坏神 DIABLO 决一死战。战前先检查一下装备，此时宁可让防御度和命中率低一些，也要使防魔和防火能力都达到最大；此外在武器装备上一定要采用剑盾组合的方式，在稳固防守的基础上展开攻击。在与 DIABLO 作战时，可采用诱敌深入的方法。虽然 DIABLO 身边有许多喽罗，不过没关系，还用老法子——露一下头后立刻脚底抹油，DIABLO 会追上来，你可以跑到一处较远的地方和它单挑。DIABLO 是一只双手会拍火球的大怪物，用你的盾牌可以有效防住它发出的火球，再加上你的防火能力已达到最大，它基本伤不到你，这时你右手剑一顿乱砍，DIABLO 的死期就到了。

浪人

真是奇怪，如此漂亮的女孩形象，竟然在游戏中被赋予浪人的身份。在这张美丽的脸庞后面，还隐藏着一段更加神秘的故事，不知你有没有兴趣倾

听……

“盲女”在大多数西方人眼中是一个散布在民间非常神秘的组织。她们中的每一个成员都是箭法高超的射手，并历代相传着一种由古老东方哲学思想发展而来的超能力——透视术，这种非凡的本领可以在战斗中帮她们发现并排除身边的种种危险。然而这一切却似乎并不为世人所知，大家只把她们看成是四海为家的浪人。这副独行者的姿态恰好帮助她们掩盖自己秘密的组织身份。所以这世上有许多有眼无珠的傻瓜都在犯着同一个错误：他们大大低估了这些铁娘子在战斗中的能力，并出于某种虚荣心，只付给她们极少的报酬。

在 Khanuras 发生的一连串怪事已经引起了很多浪人的注意力。她们不远万里从东方的沙丘赶到这里，一方面想与黑暗中的各种恶魔展开一场较量，检验自己修行的成果，另一方面则想揭开掩埋在古老废墟下的宝藏之谜。

虽然在近战中浪人的动作不如战士那样威武有力，但在运用弓箭方面她们绝对是无可争议的至尊。她在看似不经意间发出的每一箭，对敌手而言都将形成一股强大的冲击波，再加上天生的第六感觉，更使她们在危险面前显得处变不惊。在排除掉了一个又一个的机关陷阱之后，这群铁娘子将最终通往胜利之门！

听完这个故事你有什么想法？可不要做传说中“有眼无珠的傻瓜”呀！也许是女性形象在动作游戏中使用频率历来较低的原因，BLLIZARD 特别在它的主页上向大家讲述了上面这个颇有寓意的故事。大概除了作为背景材料以外，也很有向玩家推荐这个人物的意味。

浪人与其他人物相比，特点是敏捷度高。但由于使用的武器是弓箭，无法用盾增强防御，攻击力也不如刀剑来得凶猛，所以灵活的身法，较高的命中率对浪人来说就显得至关重要，而敏捷度恰恰就是决定上面两种特性的。升级时一定要注意保持这方面的优势，优先将潜能加在敏捷度方面。当命中率达到 90%以上时，再考虑增加别的属性值。

对于浪人来说，解决防御力低的最有效途径就是披上重铠。但大部分重铠都对强壮度有较高的要求，所以升级的次重点应当放在提升强壮度上。当玩家的防御级别达到 100 以上时，才可以比较放心地向游戏中的纵深地带前进。

法力一项可以考虑在上述两项属性达到要求后升级。因为到游戏后期，

敌人的数量明显增多，地形也越来越开阔，这显然对攻击力低，近战能力差的浪人是不利的。因此必须掌握一些有较强杀伤力、较大杀伤范围的法术，以弥补自己的不足。而只有当法力值达到80以上时，主角才可以真正学会一些威力巨大的法术。

游戏初期主角的装备虽然简陋，但敌人也很容易对付。需要注意的是，在敌人较多的情况下，应当采取“迂回战术”，利用自己的敏捷分散敌人，然后逐个消灭。一到四层迷宫的地形比较复杂，充分利用有利地形是初期制胜的诀窍。比如利用随处可见的栅栏，把敌人关在门外，怪物无法伤你毫发，而你可以稳稳当当地在里面将它们一个个地收拾掉。

到第五层迷宫后游戏场景发生了较大变化，但上述作战方针依然适用。不过此时会出现几种新敌人，其中尤以手持大棒的牛头怪最难缠。它们移动速度快，攻击力高，并且常常成帮结伙地拦住你的去路。对于不善近战的浪人来说，它们简直可以算得上是“天敌”。因此建议你一定要事先呼出自动地图，摸清周围地形。当遇到“天敌”时，应采取一边放箭一边后撤的战术，充分利用地形迂回，发挥自己敏捷度上的优势，始终与敌人保持一定距离，不过应注意千万别跑进死胡同，那样无异于走进了坟墓。除牛头怪以外的另几种敌人不是移动速度慢，就是喜欢在固定位置上攻击，对已经具备了一定作战经验的“铁娘子”是构不成太大威胁的。

当来到迷宫第九层时，你已处身于完全开放的地形当中。不过地上的岩浆流是无法通过的，它将地面割裂成许多板块，你只能沿着它的脉络走。对于多数敌人，你可以来取“隔岸开火”的法子，利用脚下这些天然屏障，远距离攻击敌人。不过从这一层起，开始大量出现会用魔法攻击的怪物，对付它们还得多跑跑腿儿，别站着当靶子。此时如果条件允许，应尽量配备可以提高“三防”的道具。

从第十三层起，迷宫地形虽较以前无太大变化，但又有大批强力敌人现身。其中以巨剑武士的样子最为恐怖，它们攻击力和防御力都很高，弱点是对法术没有免疫能力，因此当以各种强力魔法与之周旋。对付放光球的魔女，则需一些冒险精神。她们对大部分魔法有防御力，人数众多，AI也不低，唯一的弱点是攻击的间隔时间比较长。所以可先引诱她们发动一次进攻，闪过之后，集中向几个魔女放箭。如法炮制数次，可逐步将她们消灭。到了第十四、十五层会出现魔法师，他们能放火球，并能瞬间移动，是最不好对付的

敌人之一。除非此时你已经学会了一些非常高级的法术，不然此处恐怕无取巧可言。建议多备生命药水，佩带“三防”高的护具，战斗中尽量利用自己擅长远距离攻击的特点分头打击敌人。

在地下最深处——迷宫第十六层，铁娘子将遭遇终极大魔王DIABLO！DIABLO作为本游戏最终的BOSS当然非同小可，它不仅移动速度快，而且还会远距离施放威力巨大的火球。由于浪人不善近战，所以应继续坚持自己一贯不二的制胜法宝——迂回战术，切忌“硬碰硬”。即便被DIABLO赶上，也不要失去信心，因为它行动的特点总是走走停停，只要你始终不断地“移动”自己，就总有机会将它甩开。万不可意气用事，斗一时之勇，与DIABLO短兵相接。没有盾牌的保护，不只是降低一些防御那么简单，同时有效防御的机会也大大降低了。也就是说，敌人不仅击中你时的伤害加大了，击中你的机会也成倍增加。所以绝不可以己之短拼敌人之长，与DIABLO硬拼只有死路一条。正确的办法是应尽量装备增加防火系数和提高敏捷度的道具，只要始终与DIABLO保持一定距离，并不断反击，你会发现DIABLO并不如你想象中的那么可怕。

最后解释一下前面提到过的“透视能力”。这种超能力在游戏中是指浪人所具有的一种称为“TRAP DISARM”的基本法术。由于迷宫中到处布满了大大小小的箱子和棺材，它们中有的藏满了黄金，有的却是连通着某个黑暗角落里杀人武器的引信，所以经常有人因为求宝心切而中了埋伏，然而这些隐藏的阴谋是无法瞒过浪人与生俱来的“第六感觉”的。“TRAP DISARM”的具体用法如下：首先使用此法术，然后把生成的特殊图标放到要检查的地方，如果此处确有陷阱的话，上面就会显示红色的“TRAP”字样，再点一下鼠标就可以将危险排除。作为基本法术，“TRAP DISARM”是不消耗魔力值的，但它无法发现木筒中的炸药。

魔法师

魔法师的确是个神奇人物，当他修练到一定程度，掌握了绝大部分魔法时，基本上对每种敌人都能找到适宜的魔法以攻其弱点，因而往往能收到奇效。一个高级别魔法师对敌人的攻击力，无论是在攻击范围、攻击力度、攻击效果等各个方面，都是三类探险者中最强大的。但要把一个新出道的魔法师培养起来却是这三类人中最难的。难怪有人说这三类人中，战士适于初级玩家，浪人适于中级玩家，而魔法师则适于高级玩家。

最初的魔法师除了拥有魔杖恢复魔力这一基本技能之外，只会一个火矢魔法，其攻击力较低，而且还要消耗魔力值。因此你可以用仅有的100金子去女巫那里买两小瓶魔法药水备用。开始时的敌人比较弱，但还要注意以下几点：一、绝不能与敌人打肉搏战，否则会吃大亏。魔法师的生命值很低，直接用魔杖打架的攻击力又不高，所以应充分利用魔法师本职业的长项—魔法来攻击敌人。二、尽量节省魔力。起初魔法师的魔法攻击命中率很低，而魔法的使用是要消耗魔力值的，所以使用时一定要注意节省弹药，保证命中率。三、慎重使用魔杖上固有的魔法。使用魔杖上的魔法虽然不消耗魔力值，但是要消耗魔杖上的魔力，当魔力用完时，就得去村庄的女巫那里恢复魔力，恢复一次要花费200多金子，这对一位新魔法师来说是很奢侈的。因此，使用时一定要慎重。别以为用你自己的魔杖恢复魔力可以为你节省金子，那可是要消耗魔杖上最高魔力的，所以如果你打算长期使用你的魔杖，建议不要用得太随便。

下面是一位老魔法师的日志，现在这里摘录几段供大家鉴赏，希望对各位有所帮助。

无所不能的大魔法师日志

我对敌人一般都采取魔法攻击，为了保证命中率，我总是等敌人走近到一定距离时才发动进攻，这样可以保证“弹”无虚发，以节省我的魔力。我从被消灭的敌人身上搜出金子用以维持“军费”。随着经验的积累，我一次又一次地升级。每升一级，我都毫不犹豫地把五个潜能点加到法力值上。在迷宫中，我还经常找到一些魔法卷轴和魔法书，魔法卷轴允许我使用一些我没学会的魔法，而且不消耗魔力值；而魔法书则可以使我学会新的魔法，也可使我已经学会的魔法变得更精（即消耗更少的魔力值，产生更高的攻击力）。就在这几层迷宫中，我先后学会了“神圣之箭”（Holy Bolt）。“治疗”（Healing）、“闪光弹”（Charged Bolt）。“地狱之火”（Inferno），还有“火墙”（Fire Wall）魔法。有这几种魔法对付第一、二、三层迷宫中的敌人已经足够了。

以我现在的修行，我自觉已经有本钱找几个难缠的敌人来“玩玩”了。于是，我决定先在“屠夫”和“骷髅国王”身上开刀。先灭了第二层迷宫中的所有敌人，我来到了屠夫的小院门前，深深地吸了口气，轻轻地打开了屠夫小院的门。“HA HA HA！FRESH MEAT!”（哈哈！新鲜的人肉）随着这一声令胆寒的怪叫，屠夫高举着一柄带血的菜刀扑了过来。我赶忙在门口点燃一堵火墙，再堵住他的逃路，这个愚昧的屠夫真没白长这一颗猪头，傻乎乎地站在火里向我抡起菜刀。我把带来的生命药水一瓶接一瓶地喝下去，又不时地用“地狱之火”发出攻击。终于，当我刚喝下最后一瓶药水的时候，屠夫倒在了血泊中。我擦了一把冷汗，捡起屠夫的那把菜刀看了看，“不错，一定能卖个好价钱。”

对付骷髅国王，我采用了以逸待劳的战术。选好一个有利地形后，利用魔杖的魔力放出一个个闪光弹，密集的火力交叉成火网发射出去，虽然我没有看见那些骷髅，但我能听见骷髅们纷纷中弹倒地的卢音。不一会儿，骷髅国王就按耐不住了，先率领一群骷髅杀将出来。我立即在面前点起一堵堵火墙，形成一片火海。骷髅国王终于沉没在熊熊的的火焰中。最后我说道：“安息吧！Leoric 国王，我一定会找到你的儿子的。”

我在第四层，学会了“劈空取物”、“闪电”和“时空之门”法术；在第五层，学会了石头咒语；在第六层学会了“召唤神龙”，再加上从女巫那里买到的魔法书，我终于练成了25种魔法，成为一个真正无所不能的大魔法师。哈！哈！哈！

当我刚刚下到第十三层迷宫时，就不禁自言自语道：“我一定是快到了。”从这一层起，每当我去村庄补给时都要到女巫那里去寻找威力强大的魔杖。直到有一次，我买到了一根魔杖，允许我使用十次“基督启示”，能买到这根魔杖的确是很幸运的。因为这是

一种威力无穷的魔法，可以让成千上万的敌人在瞬间化为灰烬。有了它，我再也不用怕那些成群的巨剑骑士了。我又卖掉了一些不用的装备，把换来的金子都用来补充了力量、法力、敏捷和生命，之后又购买了足够的生命和魔力药水，便钻入了地下迷宫的最底层。

刚到这一层，前面闪出一个黑影，我立刻警觉地停住脚步，只见一个手持巨剑，身披铠甲，身材高大的骑士气势汹汹地朝我走来。来到近前他挥剑就刺，我原地不动念了一个石头咒，这位巨剑骑士霎时变成一尊石像。我抡起手中的魔杖把他打了个粉碎。刚刚前行几步，黑暗中又冲出三只长虫精，我立刻念了一段咒语，只见前方平地钻出一个石头人。三只长虫精就像见了美味佳肴一样，争先恐后地扑上去，把我的石头人团团围住。我的石头人可不是干挨打的，它挥起拳头反击长虫精。而我却在后面看热闹，为了不耽误更多的时间，我使出大球魔法，助石头人一臂之力，摆平了那三个怪物。随后石头人迈着沉重的步伐消失在黑暗中，远处又传来敌人的惨叫，我知道那是石头人的杰作。

这里果然凶险异常，当我使用“瞬间移动”穿墙进入一间秘室后，竟处身在一大群巨剑骑士当中，眼看就要变成肉馅了，情急中我使出终极魔法“基督启示”，砰的一声，红光闪过，所有的巨剑骑士都化成了灰烬。擦了擦鬓角的冷汗，我继续探索。忽见前面火球乱飞，心知不好。我立刻放出两个火精灵，两个“火人”一溜烟地窜了出去，与两个女魔撞了个满怀，两个女魔应声倒下。而后我干脆推出一排排热浪，随着一声声惨叫，后面的几个女魔也都被消灭干净了。

咦？这间屋子怎么没有门？里面有我需要的新兵器。没关系，看我使个“劈空取物”，伸出魔法之手，嗖的一下取出了我要的东西。突然，又出现一大群魔法师，他们一边放魔法火球，一边瞬间移动，很难对付。我立即召唤出我的守护神——三头神龙。一阵密

集的火球声过后，一切又都恢复了平静。就这样，我消灭了这一层所有的敌人，现在是和恶魔DIABLO一对一角斗的时候了。

我打开魔法盾牌，补充好所有的魔力，之后“喀”的一声，打开了通向DIABLO恶魔大门的开关。我使用“瞬间移动”移进了DIABLO的所在，又一个“瞬间移动”穿了出来。这样，DIABLO便只身追了出来，我早已移到一个墙角等着他。一看到DIABLO我立刻使出火墙法术，在面前点起一片大海，DIABLO踩着大火冲了过来，我的火墙似乎根本没伤到它。于是我使出终极魔法“基督启示”，只用了两次，DIABLO就浑身冒血，象征黑暗和恐怖的魔王DIABLO就这样“归天”了。

关于游戏任务

本游戏中的任务是随机产生的，在冒险过程中不一定都能碰上。碰不上也没关系，只不过少得些装备而已，不会影响游戏进程。下面对游戏中各种任务做一简介：

1. 在教堂门口的地上有一个身受重伤的村民。他告诉你，地下迷宫中有一个屠夫，他杀了许多人，希望你能为他们报仇。屠夫住在地下二层的一所四四方方的小屋中，建议各位先别去招惹他，可先到第三层杀敌升级，再返身上来杀屠夫，这样比较有把握。

2. 村中的村民告诉你水源受到污染，希望你帮他们解决。任务完成后，你可到医生那里拿到一枚使你的“三防”能力全都加10%的戒指。

3. 在第三层，进入国王的坟墓后，你会遇到Leoric国王的骷髅，它率领一批小喽罗对你围攻，要小心呀！

4. 第四层你会遇到一个哀求你不要杀它的怪物，第二次和它对话，它会给你一件不错的装备。如果你想看看它还有什么好东西就继续和它对话，但你的贪心激怒了它，当你第四次向它要东西时，它猝然出手，你可要有个心理准备！干掉它，你还会得到一件很好的装备。

5. 在第四层快下到第五层的入口处，有一个小猴会要你帮它找一件东西。找到后给它，没想到它恩将仇报，招来大批小猴围攻你，杀！

6. 在第五层收集到三颗血石，放到香炉上后，你会发现一间密室。进去处理掉几个怪物，可拣到一件名叫Arkine's Valor的铠甲，防御力为25，而且

永不磨损，千万别错过呦！

7. 在第七层一处图书馆里，有许多卷轴，你可尽情去拣。这时你将过早地面对魔法师，不过他只是一个人，不必怵他。对话后他会扔出一本魔法书。如果你觉得自己的能力足以摆平它，就去开旁边的书柜，你的动作会招来一场很费劲的大战！（当然也可以隔空取物）

8. 当你来到第九层时，回到村中，铁匠会让你帮他找个铁砧子（Anvil），使他可以继续工作。在第十层找到这东西后，铁匠会给你一把命中率 + 25% 的单手剑作为酬谢。

9. 同是第九层，在地上你会找到一本名叫 Fungal Tome 的书（要仔细找）。来到村中，把书交给女巫，她又会让你找个蘑菇（Mushroom）给她。在地上找到蘑菇后交给女巫，这时她对你说需要一个动物的大脑来继续魔法的研究。于是你随便杀死一个怪物，得到怪物的大脑。交给女巫后，她又让你帮她到医生处拿瓶炼金药。帮人帮到底，你立刻去取炼金药，不料交给女巫时她却说你动作太慢，时辰已过，炼金药对她已没有用处，真是难伺候！干脆自己喝了。好家伙！各项参数加三点，等于多升了两级半。总算没白辛苦，看来好人总会有好报！

10. 下到第十四层时，你会遇到一个人，自称是死去的 Leoricg 国王的骑士，他会要求你帮他找一瓶炼金药。你欣然领命，终于在第十五层费尽九牛二虎之力找到了它，可别贪心自己喝了，去交给骑士。看样子他很感动，虽然口里说没有什么好东西给你，但他还是送了你一个“三防”全加 50% 的头盔，有了它，你打 DIABLO 时就省心多了。

11. 到达第十五层，拣到一根魔杖后，回到村中。和长者对话后，接受寻找王子的任务。自此，第十五层会开一道红门。进门后你听到一阵令人心悸的狞笑，魔法师 Lazaus 说道：“你来晚了，王子已被杀死，没有人能阻挡我，哈哈……”。不要听他的鬼话蛊惑，你要坚定信心。杀了他后，再回到村中，长者告诉你王子并没有死，只要你杀了 DIABLO 就能解救他。

关于地形地貌

《暗黑破坏神》中的宏观地形是固定的，具体地貌布局则是随机生成的。像第五层为山洞地形，第九层为岩浆地形，这些都是固定的。而每一层的屋子、图书馆、十字架等等都是随机分布的，形成变化多端的迷宫。

村庄中有几个站在固定地点的 NPC——村东站着一名女巫，如果你要处

理有关魔法的事情，得去找她。在村庄的中部，人员比较集中，这里有铁匠，可以找他买卖和修理武器；在长者处可以鉴定武器；医生处可以治疗创伤和买药；另外还有一名醉汉，也是村中几名幸存者之一。在村庄的北部站着一名吧女，她和一些任务有关。在村庄西北部的树下有一个安着假腿的小孩，从他那里可以买到一些武器。村中还有几处能直接下到地下迷宫的入口——在村庄东部，几头牛的旁边，有一间小屋可下到第五层；村庄西部，有一座山洞可下到第九层；在村庄中部，酒吧背后，有一道裂缝可下到第十三层。单人游戏时这几处捷径需到达相应的地层才可利用，多人游戏时则不必。

从第一到第四层，有许多用来祈祷的十字架、封闭的屋子，还有盛放先人遗体的棺材。十字架可以相应增加各项指数和武器的耐久度；封闭的屋子里往往有许多敌人，要小心应付；棺材中有可能会钻出骷髅鬼，所以打开时要做好攻击准备。此外还有血池（Blood Spring）可以恢复生命，法池（Purify Spring）可以恢复魔力。在图书馆的书柜中有魔法书可学到新魔法。第五到第八层的共同点是门户较多，并且屋子之间由狭长的通道相连。利用此特点，玩者可选择一易守难攻之地，将敌人各个歼灭。

第九到第十五层的地形全部为开放式，无取巧之处。地上岩浆四流，路上危机四伏，洞中敌人伺机而动，你要时刻准备着战斗。不能一味猛冲猛打，要找到切入点，正确出击。

第十六层（即 DIABLO 层）的地形对你更为不利，无险可守。屋子再也不是封闭的，而且敌人会从多道门中同时杀出，使你措手不及，大乱阵脚。因此你必须认清道路，万不可自陷绝路。

关于魔法

魔法可以通过阅读魔法书学会，各种魔法的特殊用途如下：

火矢（Fire Bolt）：初级的火系魔法，攻击力低，不易命中。

闪光弹（Charged Bolt）：初级的闪电系魔法，攻击力低，不易命中。

神圣之箭（Holy Bolt）：只能攻击骷髅和僵尸，会收到奇效。

治疗（Healing）：惭复生命值。

治疗他人（Healing Others）：多人游戏中，为同伴恢复体力。

地狱之火（Inferno）：火系魔法，攻击近距离狭长范围内的目标，打击纵深方向的敌人。

火墙（Fire Wall）：攻击力高，打击范围大。注意如果走入火海自己也会

受伤。

劈空取物（Telekinese）：拿取可视范围内任何位置上的物品。

闪电（Lightning）：闪电系魔法，攻击力比较高。

时空之门（Town Protal）：造一个门回村补给。

死亡之光（Flash）：攻击力较高的一种闪电系魔法。

石头咒语（Stone Curse）：把敌人变成石头。

瞬间逃逸（Phsaing）：逃逸目的地未知。

魔法盾牌（Mana Shield）：用于魔力高，生命低的魔法师。受攻击时，只减魔力，不减生命。

火精灵（Elemental）：具有灵性的魔法，专门攻击灵敏度高的敌人。

火球（Fire Ball）：攻击力较高的火魔法。

热浪（Flame Wave）：可以移动的火墙。

发散闪电（Chain Llghting）攻击力很强，范围很大的闪电系魔法。

守护神（Guardian）：具有灵性的魔法，适合用来攻击成群出现，行踪不定的魔法师。

环形闪电（Nova）：打击范围大，但攻击力弱。

傀儡假人（Golem）：制造一个替身与你并肩战斗，攻击力较强，但怕魔法攻击。

瞬间移动（Telesport）：移到屏幕上任何一个你想去的地方。

骷髅精灵（Bone Spirt）：打掉敌人三分之一的生命，消耗魔力值较高。

血之星（Blood Star）：攻击力很高，耗生命值。

基督启示（Apocalypse）：最有威力的魔魔，消灭画面内的所有敌人。

魔法卷轴使主角直按使用而无需先学会。还有几种特殊卷轴：鉴定纸卷（Scroll of Identify）用来鉴别各种装备；透视纸卷可以透过墙看到敌人；复活纸卷在多人游戏中用使死去的同伴复活。

魔杖用来为自己恢复魔力（Staff Rfcharge）。





圣光岛 ★

游戏虫手记

在开始游戏之前，要特别向众玩家提醒以下两点：一是要注意取全道具，以免反复奔波之苦。道具隐藏的地方不外是野外的地上、树上、植物丛中、小洞里或是在室内的箱子、桌子上，只要仔细搜索便不会遗漏。二是回答问话或是使用道具时要谨慎为之，一定要按攻略行事，当然若是非想看看不按攻略有何结果，倒也无妨，只需先存盘就是了。

游戏攻略

十八岁的凡提是我们的主角。在他的生活中，从小就没有父亲，是母亲洛莎一手将他拉扯大。每当凡提问及他父亲的情况，总被母亲将话岔开。因此，凡提一直想搞清自己的身世。

这一天，洛莎叫凡提去吃早饭。饭桌上，凡提又问起了自己的父亲，结果却被母亲训斥了一顿。吃完饭后，母亲说要去德值古镇找一份作女佣的工作以养家糊口，凡提也正乐得借这个机会出去玩。

出门后，凡提到了泰吉拉北边。他从一位妇人的口中得知，由孟郡城郊外通往残恸谷的道路因塌方而中断，热心的凡提到了泰吉拉南边将此事告诉了镇长，希望他能去想办法解决。

离开镇长家，最好先去苦心湖北去找些钱，然后经过孟郡森林和城郊，来到孟郡城的北部。向东走，看到了莉莉家，凡提连招呼也不打就上了二楼，得知莉莉正为找不到化妆盒而着急，她说她去食堂吃饭，回来后就找不到化

妆盒了。凡提一向热心，更何况是对漂亮的姑娘，于是便立刻答应为她去找。

凡提起先自然是去食堂找。但是问遍了所有的人，都说没见过。食堂外是一群叫花子，他们叫嚷着要喝酒吃肉，不过现在无需理睬他们。

凡提又来到城南，见到正在拍卖奴隶。通过与奴隶的交谈，凡提得知被卖的奴隶境遇悲苦，于是动了恻隐之心，便去和人贩子侃了侃价，最终花三百元钱便将他买下，并还其自由身。那个奴隶也是有情有义之人，便送给凡提一只野餐盒（内装美酒，鸡腿和美女图）。凡提想到这正是那群乞丐想要的东西，便又回到了城北将野餐盒送给乞丐。出乎所料，乞丐回赠了凡提一只化妆盒。把化妆盒交还给莉莉，她十分感动，便拿出一副赤甲护甲作为谢礼，它能使防御能力升高 15 点。正所谓“宝剑送英雄，红粉赠佳人”。不过莉莉着实“热情”，便要凡提和她一起进卧室，这时便要看你是登徒子还是柳下惠了，不过这都无碍大局。

接着去孟郡城东。在左边房子中看到一个忧心忡忡的妇人，上前打问才知道，他的儿子不小心伤了休斯王子，正被人吊在城南的树上。凡提便赶到城南去救人，结果却总也找不到。向右走，看见一间茅草屋，见到一位身负重伤的老婆婆，原来小孩已被她救下，但她却不慎将一本黑皮书丢在树下，结果被骑卫队摸到了家中，一阵毒打，已是奄奄一息。临终前，老婆婆将黑皮书交给凡提，托他把书送给孟郡城中的曼德拉。掩埋了老婆婆的尸首，凡提便去了城东。

在城东右边的屋内，找到了疯癫可笑的曼德拉，并从他口中得知他和老婆婆原是一对夫妇，却因情不相谐而两地分居。曼德拉对摩罗王朝十分痛恨，又无力改变，便装疯以示抗议。凡提将黑皮书交给曼德拉，叙明原委。曼德拉禁不住老泪纵横。临别前，曼德拉告诉凡提，书中第一页说，利用本书可以听到神的声音，然后他将书送给了凡提。（特别提示：此书只能对曼德拉使一次，否则便会不翼而飞；而若不想 GAME OVER 的话，就一定要收下书）。

此时，唯一能走的路便是从城南出城，一路走到幽径森林。森林东有一块大石堵路，石上刻有符咒。此时念念黑皮书上的咒语，大石就轰然碎裂，现出一个幽黑的山洞。通过神之洞穴、风之村、石碑幽径，一直走到小路的尽头，来到一块贴有咒符的石碑之下。一时好奇心起，凡提撕下了符咒，便是一阵电闪雷鸣，现出一位红衣老者。他告诉凡提，这石碑是所谓的亡朝碑，压着一股黑暗力量。符咒撕下，黑暗力量从此复苏，人间从此灾祸不断。而

解决的办法只有一个，就是要先找齐未见箴图、莲花若木、云雷鼓、玄白赤鼎、泊天神俑、斑澜文简六样物品，交给裂风地窖中的六手甲乙佛，使圣光岛升起，然后找到真绢、命石、天玉、子镯，进入圣光岛内，解开其中的秘密。那老者告诉凡提此行十分凶险，要他多加小心。凡提看到祸由己出，而叫苦不迭，也只好担起责任去消灭黑暗力量了。

从裂风地窖出来，沿路返回泰吉拉。得知西离温泉有热闹可看，便一路向西，经西离树林向北来到西离温泉。在温泉边，凡提窥到一妙龄女子正在洗浴，不由得看得出神，并犯了些风流毛病。那女子发觉后大怒，将一团火劈在凡提身旁，吓得他赶忙躲闪。经过交谈，凡提得知那女子是位魔法师，名叫寒依。摩罗王曾假意设宴招待全国的魔法师，并在宴会上将他们悉数杀死，她父亲也死在其中，她自己是唯一幸存者，因此魔法在这个国家已绝迹多年。她和摩罗王有着杀父之仇，与之不共戴天。二人正娓娓而谈，忽然又是一阵雷电交加，温泉中水起波澜，凡提在裂风地窖里见过的红衣老者再次现身，告诉凡提黑暗力量已经出现，催他快去残恸谷，然后，那老者蓦然消失了。

凡提将事情的经过告诉了寒依。寒依说她愿意和凡提一起出生入死，消灭黑暗力量，救民于水火，并推翻摩罗王朝，以报杀父之仇。凡提非常高兴，两个人一起去寒依家中打点行囊，稍作休整之后便上路了。

一路之上，妖魔横行。二人经过一番苦战，才杀到泰吉拉。这里已是尸横遍地，满目疮痍。凡提见到之后痛心不已，同时也坚定了为民除害的决心。凡提带着寒依杀到泰吉拉南去见镇长，才发现镇长也已身负重伤，并被钉上了催魂钉。凡提为了见到妖魔，按照村长的指点拔掉了催魂钉，于是他和寒依来到了圣坛。

进入圣坛后，见到了痛苦使者。他叫嚣着，村民的肉体便成了艺术的画布。凡提怒斥残忍的痛苦使者，并决心杀死他，不料痛苦使者却忽然隐身而去。凡提在圣坛中央发现了一尊女神雕像，对接“起舞”，就可以打开上方的石门，进入密室，在宝箱中找到炸药。然后回到孟郡城郊外，用炸药将塌方处堆着的巨石炸开，打通通往残恸谷的道路。

二人沿着这条路杀妖除怪，来到残恸谷。遇上一只大蜗牛，经过一番奋战，将它杀死，可以得到第一件圣物——玄白赤鼎。经过残采洞，残缺森森，一路打打杀杀来到哈曼奴镇。

在镇里凡提和寒依总能听到居民们称赞一个叫卡农的人。经过交谈，才知道哈曼奴镇的主要经济收入来自大象、犀牛的生意，而发现这一致富门路的便是卡农。这引起了凡提对卡农的兴趣，于是便来到心意旅店见到了卡农。经过一番接触，发现此人好生了得，而且仗义疏财，开了心意旅店供过往行人免费住宿。

然而在镇北的广场上，他们却听到了一些不同的议论。一个叫梅亚的人告诉他们，旅店里经常会有人神秘失踪，梅亚很反感卡农的作法，但人单力薄，也不敢公开反对。这使凡提对卡农产生了疑问。此后，他们又碰上了一个黑衣武士，他还在寻找自己失踪的哥哥。凡提注意到他手里拿着枯骨法器，便一口答应帮他寻找。

凡提将黑衣武士和梅亚的话联系在一起，隐约觉得或许与卡农有关，于是便又返回心意旅店。为了打探到卡农的消息，凡提不得不付给一个房客一笔钱，从他那里得知卡农常常在右方的柜台边，摸来摸去，似乎有机关。凡提来到柜台边，在最近中央大门的柜子里找到了开关，打开门，进入地下室。

映入眼帘的是一副恐怖的场面。卡农正伏在一个青年的身上吸血。他见到凡提，十分吃惊，特别是看到凡提那双愤怒的眼睛，连腿都吓软了，便要拿出钱来收买。相信有正义感的你不会为金钱所动心，否则后边也就无法进行下去。于是凡提上前一剑就取了卡农的性命，并捡到一只枯骨法器。此时你可以看到左上上牢房内放着斑斓文简，不过此时不要着急，而且着急也没用，即使你强行进入也拿不到圣物。

走出地下室，在门口见到了正在焦急等待的梅亚，梅亚听说卡农已死，十分高兴。他拜托二人帮他去黑煞沼泽寻找茄莎草，来为死去的大象超度灵魂，并说要送二人一份礼物表示感谢。凡提自然又是一口答应。

出了旅店，又碰到那个黑衣男子，将拾来的枯骨法器拿给那人看，那男子不由得悲愤交加，原来死去的正是他失踪的兄长。那武士自我介绍说名叫蓝奇，并愿加盟凡提的队伍，共襄义举。从蓝奇那里，凡提得知前几天浩劫石地发生了一些奇怪的现象，于是三人便决定一起去探个究竟。

出了哈曼奴镇，有两条路，一条通往黑煞沼泽，另一条通往浩劫石地，不过此时急匆匆去浩劫石地没什么实际意义，还是先去黑煞沼泽去看一看。

经过黑煞森林，走到黑煞沼泽最里面，看到一群哈曼奴城的人正在围捕大象。甚至有一位村民叫嚣，他可以拿别人的性命去赚钱。凡提怒不可遏，

一刀结束了他的性命（特别揭示：此时万不可存妇人之仁，否则游戏就无法进行下去了），然后可以得到一把钥匙。还要去象群中的枯树枝上找到一幅卷轴。接着，三人来到一间小木屋前，用钥匙打开锁，屋内香气扑鼻。在右上方可以找到一盆花，这便是要替梅亚找的茹莎草。

拿到茹莎草后，三人返回哈曼奴镇，交给梅亚。梅亚回赠了一只魂应鼓。

然后向东进入浩劫石地。一路上不要错过宝箱，从中可以得到变形药水、朱冠和紫衣。经过传送点，三人被送到石地内一间密室中，拦路的是蝎怪。消灭它以后，可以得到莲花若木（六件圣物之一）。再往里面有一块大石堵在中间，两边是两个木人。给他们穿上紫衣，戴上朱冠后，大石轰然碎裂，现出一个传送点。通过它，三人来到另一隐蔽去处。忽然，伴随着一阵刺耳的尖啸和滚滚的热浪，一只飞碟从天而降。里面的外星人宣称要拿哈曼奴的居民作实验。三人还未来得及阻拦，就被外星人击昏在地。（这一段故事最为轻松，因为无论你做何选择，结果都一样，甚至不来浩劫石地也可以如此）

三人醒来后，急匆匆返回哈曼奴镇，发现已是一座空城。好容易碰到了梅亚，他说全镇居民都忽然被吸走了。自己是唯一的幸存者。善恶有报，除了梅亚，跟随卡农干杀戮生灵的人全要被制成标本了。

向北出镇，经黑煞森林折向西，穿过嘉露森林后又向北，来到嘉露城。

进城后，在路上碰到一个叫阿莲的妇女。她说她被嫁给了一个阴险狡诈的算命师，她丈夫利用各种手段骗人钱财，欺负良家女子。他有一个祭坛，利用它可以把人变成石头。他还危胁阿莲不准离开他，否则就把她也变成石头。三人深深同情阿莲的遭遇，以意摧毁祭坛，救出阿莲。

离开阿莲，在西北边的屋子里见到瘪三雄，他希望三人帮他除掉一个叫恶大鼎的人。作为谢礼，他会送给三人一个法力无边的阴影铜环，而除掉恶大鼎的方法也很简单，只要在恶大鼎睡觉的时候用铜环套在他手上就可以了。

拿到阴影铜环，三人离开了瘪三雄。听说恶大鼎正在招募贤人帮他做事。三人来到恶大鼎的家，见到恶大鼎，才知道他希望有人能帮他找到阴影铜环，此时，可以再和他谈一次话，铜环交给他——如果你的钱不够的话——你可以得到两万元的报酬。若不想给他，可以先出去四处转转，然后再回来就可以趁其睡觉之机杀死他，不过这样你什么都得不到了。

城正北是嘉露歌剧院，戏是一定要看的，虽然要花掉五千元，而且节目格调极其低俗。从右侧登上舞台，在壁画前敲响魂应鼓，可以听到一个低沉

的声音，他拜托三人找到拯救灵符来救他离开喧闹不堪的歌剧院，他会用未见箴图来答谢。凡提自然是一口答应下来。

来到城西南，看见阿莲正被丈夫毒打，然而清官难断家务事，劝解的人反被夫妻二人一阵责怪。而算命师色迷迷地看着寒依，说要为她算命，驱走附体的妖魔。想到阿莲告诉他们的话，寒依自是一口回绝（如果有兴趣，不妨先存盘再答应下来试试结局）。

出城向北进入瘟灵森林，遇到一具骷髅。打倒他后，他告诉三人，由于瘟疫使者作怪，德值古镇瘟疫流行村民死亡大半，自己原来是德值古的居民，也死在这场瘟疫之中。听到这儿，凡提担心地问起母亲洛莎的情况，那骷髅却一无所知，只留下了一串古钱。再往森林深处走去，遇到了村长艾德的灵魂，他告诉凡提，他母亲洛莎也未能幸免，凡提又悔又恨，发誓一定要杀死瘟疫使者，为母亲报仇，艾德恳请凡提帮他找到拯救灵符，让他转世重新作人。对此答不答应却无所谓，不会妨碍大局。

离开艾德的灵魂向东南走，沿着一条秘密通道，来到一片密林中。碰到一些马头怪，杀死他们后可以得到一面盾牌。再沿原路返回向北，又遇到一个骷髅，杀死他，可以得到一副弓弩。再向西北走，遇到一座石头的武士雕像，按照上面的提示，把古钱给武士，在雕像西北的死马上使用盾牌，而将弓弩留在西南的马骨头上。这样就可以在石像北方打开一条通路。

沿路向西，仔细观察两边的树，可以找到两根约书亚树枝。继续向西，见到了杀母仇人瘟疫使者。凡提怒火中烧，杀死仇人为母亲报了仇，而且还得到了一把铁钥匙。用钥匙打开宝箱，可以得到命石（也是一件必不可少的圣物）。

沿路向北，来到了德值古镇，镇内尸横遍地，死气沉沉。凡提发现母亲的尸体后，又悔又恨，悲痛欲绝。按照母亲的遗言，凡提将母亲火化了。

三人来到镇南，看见一名身染重病的武士倒在地上，已是奄奄一息。那武士拜托三人去碎冥墓穴找银匕首来救自己，并告诉他们开墓穴的钥匙就是镇长家中的祭天之杖。三人答应了武士的请求。来到东南角镇长的家，找到了祭文之杖，然后向北在一间屋子间可以找到古棺钥匙，在草堆中找到金银钥匙，再向西在一间屋子中的男尸上找到红宝石。道具取齐之后，向西过针织桥，来到一处石壁面前，将祭天之杖插在一个有红色记号的凹陷之处，就可以打开碎冥墓穴了。

在墓穴中央的平台上，碰到一个盗墓的人。凡提谎称自己也来盗墓。那人便高兴地送他一把铁铲。三人用古棺钥匙打开左边的棺材，得到解脱橄榄，对左边墙上的骷髅石像使用红宝石，得到恐惧泪水，用铁铲挖开平台右方的木柴堆，找到一把卧房钥匙。在北边的墙上，有画着一只含泪的眼睛，滴上恐惧泪水，就可以打开石门。进去后会遇到一个魔头，杀死他就可以得到银匕首。这时如果通过座椅来到惧怖洞口，是无法进入的；还是回到德值古镇，救起那武士吧。武士说自己叫法诺，并决心和凡提等人一起去扫荡妖魔。

经过针织桥，向南来到捷显沙。一位打水的妇女告诉他们，惧怖山洞是个可怕的地方，有一位贵族一进去就失踪了，而且现在洞口有人把守，再也进不去。在城东南的一家酒店里，见到一位倚门卖笑的风尘女子。原来她是嘉露城内算命师和阿莲的女儿，他父亲骗她说，只要接够七千个客人，就可成为天神。从她口中，还得知算命师的祭坛就设在惧怖山洞里。再向东来到一个造船的作坊，一位老者告诉他们，他的儿子达斯失踪了，他还为此而着急。达斯是城里最出色的造船匠。凡提答应为他寻找儿子。来到城西南，一位老者神经兮兮地问他什么是“怜悯”并愿以真绢相赠。不过此时凡提无能为力，只能先去寻找达斯。

和这些人交谈后，惧怖洞口的士兵就自动消失。这时有两条路可走，一条是经过碎冥墓穴去惧怖山洞，另一条是由捷显沙去石斑港，不过殊途同归，我们不妨选择第一条路线走走看。

进入惧怖山洞，一个形如鬼魅的男子飞身而至，警告四人不要拿走洞里的东西，说完就忽然隐身而去。在前方右边的石壁上有一个老鼠洞，凡提使用变形药水变成老鼠，只身一人来到石像庙。庙内有一个香炉，要除掉算命师，只有先毁掉香炉。将前边得到的卷轴放在香炉上烧，就可以破掉算命身的法术。然后折向北进入邪恶祭坛，见到算命师，凡提轻而易举地就把他杀死了。

凡提回到惧怖山洞，和另三人一起向北，沿着石壁上的密道向东，看到捷里沙的那位妇人提到失踪的贵族。他已是奄奄一息。凡提把解脱橄揽交给他，救了他一命，并从他口中得到了“怜悯”的意义。

由此向北，便是蝙蝠洞了。打败洞中的大蝙蝠，可以从宝箱中找到云雷风鼓。再向北，来到一间小木屋。屋里的男子告诉众人，他的妻子不许他和陌生人说话。谁知话音刚落，一个妇人就忽然出现并带着他隐身而去，令凡

提等人摸不着头脑。继续向北，看见另一间木屋，那妇人正在屋外喂狐狸，进屋后又和那男子攀谈，才知此人便是失踪的达斯。凡提意识到那妇人是只狐狸精，便出去将她打败，解了施在达斯身上的魔法，并给了他拯救灵符。

办完这些别人托付的事情，就可以先回去交帐了。在瘟灵森林，遇到艾德的灵魂，不过不要将拯救灵魂交给他，否则他只会告诉你一堆无用的东西，而你却拿不到未见箴图了。回到哈曼奴城，在心意旅社的地下室里，用卧房钥匙打开西北角的牢房，在宝箱中找到斑斓文简（六件圣物之一）。来到嘉露城的大剧院，将拯救灵魂交给壁画，拿到未见箴图（六件圣物之一）。然后再返回捷里沙，得知达斯已经返回，而算命师的女儿却执迷不悟，继续做着自己的天使美梦。将怜悯的意义告诉西南的老者，获得了真绢。

由捷里沙向南行，沿路来到石斑港。海边有一个男子正在为爱人小梅吟诵祭梅文。原来小梅已跳海自杀，这个男子欲随之共赴黄泉为伴。祭梅文是他为小梅而写，凡提为此文接上了“等待”的结尾。那男子送他一合花扇，然后就投海自尽了。

四人一路向西来到圣恩城。在城东北，一对夫妇丢了自己心爱的儿子，那儿子长着一双大眼睛。看到他们心急如焚的样子，凡提说要为他们找儿子。那对夫妇非常高兴，说事成后要以泊天神俑相谢。向南行，遇到一位神父，他说释圣经被巫士废墟的巫士抢走，请求凡提等人为他夺回释圣经，凡提又是一口答应（不过不答应也无所谓）。折向西，遇到一位奇怪的老头。他说如果能解开屋内四个蜡台的谜，摆上应该摆的物品，就可以得到应该得到的东西，但他并没有说该摆什么东西和能得到什么东西。然后沿着墙走，还可找到一支红蜡烛。

出城后来到巫士废墟，在门口杀死一只蛇怪，得到一块白瓷砖。又碰到一个巨人妖，他自称是由巫士所造。但他希望成为正常人，而这需要吃掉十具童尸。他希望凡提等能帮他，并愿拿泊天神“踊”（不是泊天神“俑”）作为谢礼。这种伤天害理之事凡提自然不会干。继续向西通过杀死怪兽得到一支飞镖。前边有一口井，井里有人问喝不喝水，如果选择不喝，故事也就到此打住，所以只好喝，虽然会造成生命力减少。圣方出现一扇打开的门，里面一个妖怪正在大吃大喝吹熄桌上的蜡烛，下方就又出现一条路。

沿路走下去，用白瓷砖补上墙壁，就可以开通下边的路。继续向下，杀死一只妖怪，拿到铁钥匙。向右拐，能见到九具童尸，这是用来迷惑你的，

因为巨人妖不会给你真正的泊天神俑，所以也不必费神为他寻找童尸。用铁钥匙打开铁门，看到了圣恩城里那对夫妇丢失的大眼睛儿子，但是已经死了。再往前走，杀死怪物，得到潘尼罗亚茶。继续向北，出现一条峡谷，对面墙上有一个大手印。使用飞镖射到手印上，就会有一座桥落在峡谷上。过了桥，就可以见到圣恩城里神父所说的巫士。巫士问众人意图，注意此时只能回答“解救孩童”而不能是“拿回释圣经”。经过一番恶斗，杀死巫士，得到合花扇和释圣经。(此时万不要一时发善心将释圣经送还神父)。

出巫士废墟，又有两条路可走——去苏格礼郊外或者奢龙遗迹。但是先去哪一处却无所谓。选择第二条路线，在奢龙遗迹，门口有两块门牌。分别使用左、右花扇，可以打开洞门，又有一塔墙挡住去路，用释圣经将此墙打开，见到一位奢龙族人，他告诉众人；休斯王子炸山，奢龙族人因此遭受灭顶之灾，除他以外无一人幸免。他请求凡提等为他报仇，他将最有威力的武器作为谢礼。

众人东行到了苏格礼。在一家酒店旁边的小屋，遇到一位视音乐为生命的女孩，问谁愿为音乐而献身。回答她是“超脱合唱团”，就可以得到一张CD盘。酒店里，一位男子要寻找冰沁刻刀。凡提答应帮助他，在露天茶座旁遇到一个叫阿里的雕刻师，只要钱够，就一定要从他那里买回只温热手镯，否则在冰寒大门里会遇到麻烦。来到镇子南边，先后遇上抽象派画家庄小俊和写实派画家曹小安，他们都要求众人去破坏对方的作品。这时应该先应承下来，但是不能马上去干。在庄小俊的宅边，还可捡到一只蓝蜡烛。

由庄小俊家向南，进入冰寒大山。干掉三只熊一样的妖怪，得到绿蜡烛。在右边的宝箱里找到獠牙和假发。向左走，杀死一怪物得到肚兜，再往下，可以得到金足。向右可以得到桔蜡烛，从宝箱中找到金鸟、回羊，连同前面得到的金足、獠牙，一起放到供桌上，使牛怪复活，然后杀死忘恩负义的牛怪，得到牛马角。

用牛马角打开冰寒大门入口右下方的石门，进入炎灼石庙。由于酷热难忍，所以生命力会下降很快。这时要尽快走到第二层，在左边的宝箱里找到冰沁刻刀，此后就不再怕酷热了。注意不要把冰沁刻刀交给苏格礼的年轻人，否则他只会给你一件毫无用处的九天乾坤。可以见到一台隆隆作响的机器，对它使用冰沁刻刀，可以使炎热机器停止运转，避免体力消耗过快。

在大门里，遇到一对莲体姊妹花。凡提中了二人的法术，灵魂被摄走，

当场晕倒在地不醒人事。而莲体姊妹花也溜走了。

三人继续前行，见到路边有六株娇艳的水仙花。在路尽头遇到一个男子，给他喝了潘尼罗亚茶后，他告诉众人，可以请阿里用约书亚树枝制成枯萎竖笛，使路边的水仙花枯萎，或许可以解决问题。三人无奈，只得返回苏格礼，请阿里制成枯萎竖笛后，可以去破坏庄小俊和曹小安的作品，然后去领赏，不光可以得到美牙和象牙，还可以提升等级，何乐不为呢？然后返回圣恩城，将大眼睛男孩的尸体交给那对夫妇，可以得到泊天神俑（至此，迸裂地窖的六件圣物便凑齐了）。再到匣南边的屋子，将红蓝绿桔四色蜡烛分别插在相应色的蜡岛上，就可以得到拜见六手甲乙佛的家书。

三人返回炎灼石庙，使用枯萎竖笛弄死水仙花，沿着路尽头曲曲折折的通道，经过传送点，来到一个大门。在这里，可以遇到柯特，他也是一个视音乐为生命的人。把在苏格礼得到的 CD 唱片送给他，就可以打开一条通道。在路上，可以看到一只洁白无瑕的青春小字，问了一道奇怪的问题。但只要回答“虎狼之年”，就可以得到一瓶克劳蒂香水。

沿着小道一路南行，遇上一位穿着入时的女子，她宣称自己是女权主义者。经过一番交谈，寒依得到了一副绚丽面具。折向西行，三人看到了疯疯颠颠的凡提。与那对莲体姊妹花一番恶斗，将其杀死，“凡提”也蓦然现出了原形，原来是痛苦使者，他控制了凡提的灵魂。自然又少不了一番恶斗，取胜后得到了子镯（这是解开圣光岛秘密所需的最后一件圣物）。此时一定要先回去用克劳蒂香水救活凡提，否则故事会以悲剧而告终。

四人通过传送点返还石碑幽径，凡提使用绚丽面具，催毁了亡朝碑，打开了通往裂风地窖的通道。

进入烈地窖，有一驼背老者。凡提将拜见六手甲乙佛的家书给他。那老者便为凡提等人打开了二条通道。他们进去见了六手甲乙佛的佛像。将莲花若木、斑澜文简、云雷鼓和玄白赤鼎、未见箴图、泊天神俑分别放在左边三只手掌和右边三只手掌上。果然，圣光岛露出了海面。刻不容缓，三人决定立即乘船赶往圣光岛。

返回石斑港后，大船已经造好。达斯果然是造船好手，船造得既坚固又漂亮。船长船员也已配齐，于是一行人就立刻启航了。

经过一段艰苦的航行，大船到了圣光岛。在入口处，发现摩罗王国的休斯王子陷在流沙中，他向众人求救。想到他干过的灭绝奢龙族等种种恶行，

凡提决定不去救他。当然你也可以先存盘再试着救他一次，他会送你一粒火种。这个火种可以用在圣光岛二楼救出恶运巫士，当然放出恶运巫士的结局恐怕你也能猜到一些……如果不愿作这种尝试，就直奔奢龙遗迹好了，在那里救出唯一幸存的奢龙族人。他按诺言送给四人许多武器和法术。如掀龙袍、龙庙袖前、玄驹靴、龙斧灭妖杖、水神召唤、火神召唤、雷神召唤、风神召唤等等。众玩家此时要注意精心选配。

装备一新以后，众人信心百倍杀向圣光岛大厅，经过一番格斗，从一层杀到四层，然后在上、下、左、右四个平台上分别摆放好四件圣物，会有一个冥冥的声音告诉你已经开启了希望之路。众人杀回二楼，可以看到左侧有一条新的通道，然后沿着这条路一路杀上圣光岛的最顶楼，前方会出现一个大荧光屏幕。按动中间的绿色按纽，屏幕上映出了摩罗王与洛莎的图象。凡提恍然大悟，原来自己的父亲就是摩罗王，他由于嫌弃出身卑微的洛莎，而再也不肯认自己的妻子和儿子。难怪母亲从来不告诉凡提自己的身世。

众人一起赶到了孟郡王城，见到了抛妻弃子，无恶不做的摩罗国王。他对自己的所作所为却总有一套歪理。凡提想到母亲的悲惨境遇，忍不住怒火中烧。然而，这毕竟又是他 18 年来日日想见到的父亲，凡提一时之间好生犹豫。这时，你可选择武力解决。经过一番磨炼以及在奢龙族人那里得到的装备，消灭国王的保镖并不是十分困难的事情。然而国王毕竟不是善茬，他会在最后一刻启动爆炸装置，大家来个同归于尽，整个星球为之粉碎，飘散在渺茫的太空。相信玩家一般不会接受这一结局，所以还是和国王好好谈谈。在消灭国王的保镖之后，国王提出议和，凡提接受了摩罗国的王位，过了一把国王瘾。凡提虽然年纪轻轻，但经历坎坷，出生入死，早已有了超过自己年龄的成熟与老练。国家在他的治理下，蒸蒸日上，人民安居乐业。

与凡提一起出生入死的另外三位伙伴，则喜欢悠闲自在的生活，不愿受官场的拘束。但在他们心里，始终装着凡提，始终记着那段艰辛而愉快的日子。

片子的结尾动画十分漂亮，经过一番紧张的搏杀，玩家也该休息一下，悠闲地欣赏出品人为您奉献的优美画面了。



盟军敢死队 ★

游戏虫手记

自从笔者将最近唯一可以称得上即时策略精品——《星际争霸》通关之后，就强烈地感觉到传统即时策略游戏已经发展到了“弃之可惜，食之无味”的地步，若没有新的创意，恐怕即将推出的几款大手笔的即时策略游戏也不会令人满意。为此，笔者一直在寻找一个能在战术上有所突破的游戏，本来将希望寄托在《玩具军人》身上，但其糟糕的操作性令人倍感失望，直至找到一款由不十分有名的 Pyro 工作室制作、又由大名鼎鼎的 Eidos 发行的《盟军敢死队》(Commandos: Behind The Enemy Lines)，笔者才重新投身到新一轮即时策略游戏的战斗之中。

此款游戏以异常残酷的二次大战为背景，环境十分真实，在与敌人的战斗中，不是你死就是我亡，一丝一毫的差错都会导致全盘皆输，所以游戏要求玩家有快速的反应、准确的判断、坚强的毅力以及相当的忍耐力，甚至对当时的历史也要有一定程度的了解。

游戏设计者为玩家提供了丰富的任务，大到炸沉德军的战列舰，小到营救被俘虏的盟军战友，每一项任务的成败都关系到战争的进程。

游戏中，你要充分利用自己的智慧，制定出攻关的计划和战术。例如，若前进道路上敌人过多，但比较分散，你可以突然出现

在几个德军士兵的视野之内，被发现后马上撤退，将少量的敌军吸引到你所控制的区域内逐一消灭，往复几次，大量的德国鬼子就会成为你的枪下之鬼了。若敌人比较集中，这种办法就很危险了，即使只有一个敌人发现你的特种兵，附近的大量敌人也会闻风而至，除非他们排着队送上门来，否则你绝无胜算。不过解决的方法也十分简单，你只要指挥你手下有搬运能力或可埋放炸弹的特种兵，事先在敌人的必经之路上安置油桶或炸弹，待他们大队人马一到，躲在隐蔽的地方突发冷枪或引爆炸弹即可。游戏中运用这种战术的地方比比皆是，其它如调虎离山、声东击西等计策也要多加利用，只有见机行事，灵活运用各种战术才能干掉可恶的德国鬼子，取得最后的胜利。

游戏的界面十分简洁、一目了然，使人很容易上手，比起《玩具军人》的复杂界面进步了不少。游戏的画面更是没的说，笔者认为这是最近不需要3D加速卡的游戏中画面最出色的一款。美工的深厚功底以及对这段历史的熟悉程度在游戏中体现的淋漓尽致。多种二战中有名的武器像被戏称为“北方孤独的女王”的第二艘“俾斯麦”级战列舰“提尔皮茨”号、战争后期德国负隅顽抗的资本——V2火箭、威力强大且射程极远的铁路大炮、素有“海底恶狼”之称的德军VII级潜艇的B型、战争初期被德军广泛采用的Sdkfz 231轮式装甲车、德军的II到IV型三种不同吨位的坦克等均以真实比例再现于游戏中，令我等军事迷兴奋不已。设计者对游戏细节的刻画也十分细致。你会看到船只在水中行驶产生的波纹、雪地上慢慢消失的脚印、枪炮开火时的火光以及装甲车爆炸后从天空缓缓落下的碎片，你甚至会发现炮弹爆炸时产生的弹片杀死附近敌人的情景。

游戏对人物的刻画也十分鲜明，六名各有所长的特种兵不论是从人物的肖像、游戏画面中的形象，还是从他们迥然不同的发音来看，都十分容易区分。这就为玩家能够更好地控制麾下这一班本领

高强的盟军特种兵创造了条件。相比之下，游戏中的音乐和音效虽说是它的弱项，但也不会令广大玩家失望。你不仅可以清晰地听到敌人中弹时的残叫、火车进出站时的汽笛长鸣、定时炸弹的滴答作响等等逼真的音效，还可以感受到声音随距离逐渐变化的效果，同气氛配合得当的音乐更使人有一种身临其境的现场感。许多玩家一定会问，如此出色的游戏是不是要求的配置很高，其实不然，除去最后几关外，游戏的大部分关卡在笔者老牛一般的 P100 上已十分流畅，低配置的诸位玩家尽可放心，不过还死抱着 486 的朋友可就无法率领特种兵去消灭德国鬼子了。

游戏操作

打开游戏中的帮助菜单，你会看到设计者已将大部分操作用键分 8 部分罗列出来，笔者的任务就是为那些 E 文还不甚好或从不看帮助的玩家们翻译并解释的。

1．**环境和敌人：**想必每一位玩家在每关开始时都想了解本关要完成的任务。注意到画面右边那个折起来的角了吗，点击它或按 Ctrl + B 即可显示出任务简介。要想不被敌人发现，必须注意敌人的视线，点击画面右上角的图标或按住 Shift，你的鼠标就变成了一只眼睛，这时再点击敌人的有生力量即可观察到敌人的视线；有时你可能需要看看某一地区是否会被敌人发现，以便能顺利通过，这也很简单，你只需用那只小眼睛点击你想要观察的地区，地面上就会出现一圆形标志，这样一来，无论哪个敌兵的视线触及这里，圆形标志会立即消失并出现那个敌兵的视线。在你想控制你手下的多名特种兵时，只需按住鼠标右键拉出个方框儿圈住他们即可，若相距较远，可按住 Ctrl 并点击画面上方的人物肖像。有时你会觉得屏幕太小而无法同时观察几个区域，通过 F2NF6 可以把画面依次分为 2 至 6 个互不干扰的小画面以便观察，这种设计是不是很体贴？不过就怕你的眼睛忙不过来。利用“+、-”可以进行地图的缩放，如果你的机器够酷，尽可以把整个地图同时显示在你的眼前。画面上方的问号可以帮助你获取所需的信息。旁边的那个摄影机功能并不实用，玩家可以自己试试。

2．**共同的动作：**游戏中六名特种兵的动作众多，除了每人有特殊的动作外，还有一些共同之处。攻关中最常用的莫过于各种前进的动作了。控制你

的手下并单击鼠标即为慢走，不过实在是出奇得慢，并不常用；双击鼠标即为快跑，这招在引蛇出洞时十分管用；最有用的动作就是卧倒及匍匐前进，按下快捷键“C”即可卧倒，单击鼠标即可匍匐前进。此外你会发现敌人的视线分为两部分，里圈浅的那部分是敌人的绝对视野，特种兵的任何动作在此区域内都会被敌人发现，而外圈深色的部分是敌人的有效视野，特种兵于此区域卧倒或匍匐前进均不会被敌人发现，行进至隐蔽的地区按“S”便可站立起来。六名特种兵均可进入建筑物或车辆中隐蔽，当鼠标移动到可隐蔽处时，会变成一手持改锥做撬锁状的图标，再击鼠标，你的特种兵就可隐蔽起来。另外，在个别关卡营救俘虏时也会出现上述图标。处于隐蔽状态的特种兵无法进行任何动作，原本在画面右下的背囊也只剩下了个头像，点击这个头像便可使他重新投入战斗。在每名特种兵的背囊上都有个手的图标，点击后或按“H”，鼠标会变为一只活动的手，这样一来各个特种兵就可获取相应的物品了，像爆破兵可以获得定时炸弹等等。最后，每名特种兵都持有一把手枪作为防御武器（当然，也可作进攻用），将特种兵集中起来再点击背囊中的手枪或按“G”可使多人同时拔枪，之后会出现一个准星，瞄准德国鬼子痛击他们（六个特种兵一起打枪的感觉实在是爽极了）！

3．**绿色贝雷帽（The Green Beret）**：头戴绿色贝雷帽的特种兵给人第一眼的感觉就是个体力型的，身材十分魁梧，单从画面上看就比别人壮好几圈儿，自然是能者多劳。由于奔跑速度奇快，所以他最常用的技巧就是趁敌人没发现，点击匕首或按“X”，将变为匕首形状的鼠标在敌人身上双击，冲过去一记猛刺，敌兵就无声无息地倒下了。可是地上的尸体还是会被敌人发现，这时点击或按“H”就可把尸体搬到隐蔽的区域，按鼠标右键放下。他还是唯一能搬运油桶的特种兵，同搬尸体的操作完全一样（另：油桶除可爆炸外，还可藏匿尸体，不过一桶只能装一具，玩家可以试试）。贝雷帽还有两个十分有趣的作用，一是通过点击铁铲或按“F”可在雪地和沙漠上挖坑藏于其中，按鼠标右键恢复（不必担心，他是憋不死的）；另一是通过点击天线或按“Q”在地上放置一个噪音发生器，再点击开关或按“I”可以吸引敌人前来送死。灵活地应用这两种功能在通过一些关卡时十分有用。此外，身体强壮的他可以飞檐走壁，如果鼠标移动到某地后变为爬山形状，点击左键即可攀爬，若想停止即按右键。

4．**阻击手（The Sniper）**：这名特种兵的能力比较少，只有两项。点击望

远镜或按“R”会出现一个瞄准镜，如果敌兵进入射程且无障碍，移动镜头到敌兵身上时会是一片光亮，即可进行射击，反之会呈深红色而无法射击。点击医药箱或按“K”，鼠标会变为针筒，在战友身上点击即可为他治疗（另：阻击手的治疗能力是三名有此能力的特种兵中最强的，要多加利用）。

5. **海军陆战队员**（The Marine）：在游戏的大多数关卡中都有他的身影，是个“活跃分子”。同贝雷帽一样，他也有使用匕首的能力，但速度就比前者差远了。不过他手中有一样特殊的武器——鱼叉（Harpoon），既能跟匕首一样随身配带杀死无声，又可像手枪一样进行远程射击（其实算不上远程），是出奇制胜的武器。使用时点击鱼叉或按“J”即可，其余操作同手枪。身为陆战队员，游泳、划船必是其看家本领，不过他游泳可不用芦苇杆儿，用的可是正规化装备——潜水氧气筒。平时该装备是不显示的，当他移动到岸边或在船上时，背囊里会出现一个醒目的氧气筒，点击它或按“D”即可潜入水中，敌人便永远不能发现他了（放心，他也属于憋不死型），想要上岸时，只需靠近岸边待氧气筒再次出现点击即可。划船是陆战队员很关键的一项能力，许多次战斗结束后特种兵们都需要坐船撤离。他不仅能划敌军的小船，自己身上也时常带有一充气艇，靠近岸边后点击气囊或按“T”即可，用后一定要注意用手将其收回，不过被敌人打坏了也不要紧，只要收回后再放出便完好如初了。

6. **爆破手**（The Sapper）：在他的五种能力中，大部分都跟破坏有关。在初期的任务中，有定时炸弹可供使用，移动到爆破目标处，点击定时炸弹或按“B”便安放完毕，11秒后就会爆炸，所以要事先转移到安全地带。到了游戏中后期，定时炸弹的威力已不够用，这就会出现遥控炸弹，就像玩“炸弹人”似的，通过点击遥控炸弹或按“B”可以把几个炸弹安放在不同地区，远离后点击遥控开关或按“A”将它们依此引爆。上述两种武器均可用手收回。爆破兵最过瘾的武器莫过于手雷了，有了手雷就免去了冒安放炸弹而易被敌人发现的危险。你完全可以指挥他躲在障碍物后，待敌人走近，点击手雷或按“E”并将其扔至敌人部队的中心地带，方圆五米的有生力量将无一幸免。此外，他还有两项不太常用的能力——捕兽夹和铁钳，前者用来消灭敌人的巡逻部队，在敌人的必经之地点击捕兽夹或按“J”便可固定在地上，待用完一次，再用手将其收回以备后用；后者只有一关曾经用过，是在剪铁丝网时使用的，使用时可点击铁钳或按“W”，待鼠标变为一只活动的钳子后，点击

铁丝网即可。

7. **驾驶员**（The Driver）：这名特种兵除可通过点击冲锋枪或按“M”来使用冲锋枪外，最重要的在于他可以驾驶敌方的车辆，占领敌方的炮台和重机枪。进入车辆后，前进方式同徒步时一样，若驾驶的是装甲车或坦克，按住Ctrl即可发射车上的武器。占领炮台等固定目标后，直接用鼠标点击射程之内的敌军有生力量即可进行射杀。另外，驾驶员同阻击手一样，也可以为战友疗伤。

8. **间谍**（The Spy）：他是这款游戏中最有特色的一名特种兵，能力多样。他使用的武器十分特别，是装有毒液的针筒，点击针筒或按“L”即可使用，方法类似于医药箱，只不过对象变了，但这种能力最好是在穿上德军的制服后再用，否则会死得很惨。游戏中的某些关卡会提供一件晾在屋外的德军制服供间谍使用，你指挥间谍用手取得衣服后他会自动穿上，这样一来你手下的一名特种兵就混入了德军的内部，点击肩章或按“D”后鼠标会变成军帽，点击任何一个敌兵便可吸引他的注意力，从而帮助战友们顺利通过一些地区。若间谍在刺杀敌兵时不幸被敌人发现，你的军服会突然消失，不要紧，赶快跑到无人注意的地区，点击军服或按“U”便可重新穿上军服，再大摇大摆地走出去。你一定不会想到，如此瘦弱的间谍居然还能同贝雷帽一样搬运尸体，只不过速度慢一点。此外，间谍还同阻击手、驾驶员一样，是一名拥有治疗能力的特种兵。

游戏攻略

（由于该游戏的战术十分丰富，所以笔者提供的战术仅供参考）

Mission 1 战火的洗礼

背景介绍

1941年2月，挪威。自从去年六月从Narvik撤退以来，挪威已被德国占领。德国鬼子已在Trondheim、Herdla、Stavanger等地建立起重要的空军基地，整个北海地区都处在德国空军的轰炸范围内。

作为攻击Stavanger机场计划的一部分，你的第一个任务是要摧毁德军设在Sola的一个防卫松懈的中继站。这会使德军的通信中断几个小时，以便拖延其增援部队的到来。

任务提示

1. **驾驶员和贝雷帽应在码头汇合；**

2. 充气艇是必须偷到的；

3. 三名特种兵都应抵达北面的小岛；

4. 驾驶员可以占领敌人的机枪阵地；

5. 炸毁中继站的方法是利用可爆炸的油桶；

6. 记住，敌人会发现你留在雪地上的脚印。

战术指导

本关一开始三名特种兵比较分散，要想抵达北岛必须让陆战队员偷到充气船艇，对这个区域的三个敌兵可采取各个击破的战术。偷到小艇后与轻松干掉下方4个敌兵的驾驶员和贝雷帽会合，共同到达北岛。上岸后，陆战队员应将小艇收回并再次潜入水中，干掉最上方的两个站岗的哨兵；另一方面，派贝雷帽趁巡逻的敌兵不备，将机枪手用匕首干掉并让驾驶员占领机枪阵地，再给那三个巡逻的一梭子，轻松搞定。最后，指挥贝雷帽将油桶搬到中继站旁，站远一些给它一枪，任务即告完成。

Mission 2 秘密的爆破

背景介绍

1941年3月。一个中等规模、命名为Claymore的进入挪威的行动计划已被通过。行动目标：使Lofoten岛内的工业设施和商船失去效用，拯救挪威的志愿人员并活捉通敌者的头目Vidkun Quisling。

你的特种兵将在Stamsund地区登陆，躲避了望塔和巡逻兵的监视而潜入Storfjord附近的一个重兵把守的军营，炸毁里面的油罐。

这会使敌装甲部队在这几天的行程缩短。

任务提示

1. 所有竖有旗子的兵营内都有敌兵，如果在他们的视线内响起警报，他们就会出来；

2. 任务完成后，驾驶员要驾驶卡车带领所有的特种兵行进到路的尽头；

3. 如果某名特种兵被敌人逮住并押送到监狱，其他人可以前去营救。

战术指导

本关难度比上一关有很大增加。我方特种兵出现在西岸，岸边只有三个敌兵，用贝雷帽将他们轻松干掉，并把尸体藏匿起来。先利用阻击手将对岸墙上巡逻的敌兵干掉（注意：一定等到这个敌兵走到近端时干掉他，否则会

被营内那个巡逻的敌兵发现，敌人就会蜂拥而出)，然后待河中的巡逻船驶到南端时，所有的特种兵迅速利用充气艇登陆，并在墙根儿下藏匿起来。等到营内的敌兵转过身时，让速度快的贝雷帽翻过墙去，不要急，先躲起来，待有充分的时间再冲过去扎死他。这样其余的特种兵就都可进入敌营，派爆破手在油罐旁安放一枚定时炸弹，然后指挥所有人迅速登上卡车冲出去，开到路的尽头等炸弹一响即可过关。

Mission 3 摧毁水电站

背景介绍

1941年3月。盟军必须把小规模的对挪威的袭击组织起来以便骚扰德国占领军并迫使希特勒把地中海战区的部队调至此地。这些行动必须以最小的代价换得最大的战果。

这次行动的目标是摧毁 Sysendam 大型水库，此水库靠近建在 Eidfjord 的 Sima 水力发电站。大水会冲断下游几座重要的桥梁并切断整个地区的电力供应。

任务提示

1. 你的特种兵必须安全到达河岸；
2. 陆战队员必须在不被敌人发现的前提下偷到充气艇，并帮助间谍得到敌军制服；
3. 间谍需要潜入南方的敌营并切断电网的动力供应；
4. 之后，爆破手便可以剪破电网进入营地并偷到爆破装置；
5. 用一个爆破装置炸毁水库旁的碉堡；
6. 另一爆破装置安放在水库的基座旁以炸毁水库；
7. 水库炸毁后，一辆友军卡车会在西北地区出现，把所有特种兵接回大本营。

战术指导

我方特种兵从地图北面出发，可以轻松地搞定附近的6个敌兵。移动到山脚下，派陆战队员潜入水中，并在地图的东南方登陆，摆平巡逻的敌兵后可取得充气艇。然后，绕到敌营的后面将另一巡逻的敌兵干掉（注意：不要被营房外西南角的哨兵发现)，再绕回山脚下，用匕首把哨兵杀死，之后带领间谍从敌营的东南角进入，偷到制服并顺便干掉晾衣处的两个和监视对岸的

一个敌兵。回到山脚，派间谍潜入南方的敌营，先将电网外的两个敌兵用毒针干掉，并藏好尸体。进入敌营，从下往上把敌人各个歼灭，最后留下门口三个和营外的五个敌兵。把其余的特种兵运到对岸，剪破电网进入敌营，先用间谍吸引住门口巡逻的敌兵，待营外的五个一转身，干掉其余三个，再把那个被吸引住的敌兵干掉，藏匿好尸体。抓住时机，先用间谍杀死机枪手，其余的特种兵一起冲出去，一枪一个干掉最后的五个。最后，派爆破手依次炸毁碉堡和水库，登上友军卡车即可。（注意：爆炸会引来营房内的小股敌人，此时要保护好爆破手和陆战队员完成任务。）

Mission 4 恢复荣誉

背景介绍

1941年3月中旬，德国对不列颠群岛攻击的程度大大超过了以往，London、Liverpool、Glasgow等城市均遭到了沉重打击。丘吉尔意识到成功的敌后行动扮演着维持国家、军队士气的角色。

挪威Trondheim市的德军指挥官把他们的司令部设在了Stokkan郊区。你的任务是摧毁敌人的司令部并造成该地区混乱。

任务提示

1. 消灭在河边巡视的敌人；
2. 小心，巡逻的机械化步兵会给敌营内的敌人发出警报；
3. 找到降落伞包并取得弹药补充；
4. 可以炸毁入口处的拱形门以阻挡敌兵；
5. 爆破兵应在大厦前安放炸药以便炸毁敌军司令部。

战术指导

我方部队的出发点位于地图西南角的树林背后，敌军司令部设在对岸。出发点附近的几名敌军很容易摆平，然后将远端监视河流和看守坦克的敌人干掉，夺得坦克并利用其强大威力消灭铁丝网后的所有敌兵。然而坦克却不能越过铁丝网，只好下车。用阻击手把对岸的机械化步兵敲掉，其他特种兵冲到对岸，把铁路以东的敌兵和巡视的军官一一消灭并派爆破手取得地图上方降落伞处的炸药，顺便干掉附近巡逻的三个敌兵并用贝雷帽藏匿好尸体。然后，把除阻击手和陆战队员以外的特种兵统统藏在大门旁的树林里，阻击手埋伏在南岸最上方的缺口处，而陆战队员则要从铁路桥处潜入水下，游至

对岸的码头并潜伏于此。由于大门附近有两个敌兵，门外有一兵巡逻，而远处还有一巡逻队，所以一定要把握机会，趁巡逻的敌兵视线一转就先干掉最靠近大门的那个，藏好尸体，再等待机会干掉下一个。如此一来，大门附近便无人把守了，三名特种兵可匍匐前进潜入敌营，藏在房屋后面。此时需要多兵种共同协作，指挥阻击手在最短的时间内敲掉码头岸边的三个敌兵，与此同时陆战队员迅速上岸，干掉码头上的哨兵，而已进入敌营的爆破手也要用手雷炸死大厦旁的两个敌兵，再用一颗手雷炸毁拱形门阻挡大量敌人的涌入。最后，在大厦底下安放好炸药炸毁敌军司令部，指挥这三名特种兵上船并派陆战队员接阻击手上船，任务即告完成。

Mission 5 盲目的判断

背景介绍

1941年5月。因为Liverpool和其它英伦三岛的港口城市遭到了沉重的空中打击，盟军部队不得已从Crete撤退。有必要使希特勒认为即将对挪威实施攻击的规模是前所未有的。

你的任务是摧毁Herdla机场附近的雷达站。这样会使岸防军失去目标并使占领军陷入焦虑之中。

任务提示

1. 取得制服假扮敌军官；
2. 使用南面的电话可以吸引北面山上敌人的注意；
3. 你的手下可以坐缆车或从东面的悬崖爬上山；
4. 据说山脚下布有地雷，观察敌人的行走路线找出安全的区域；
5. 贝雷帽可以在雪地上挖坑隐蔽起来；
6. 最好炸掉山顶的兵营；
7. 登上天线旁的旋翼机即可撤退。

战术指导

本关任务比较简单。在不被敌人发现的前提下干掉建筑物附近的8个敌兵后，指挥间谍等到巡逻队和制服旁的哨兵一转头，冲到制服处杀死哨兵并穿上制服。然后继续利用间谍消灭缆车旁的两个敌兵并藏匿好尸体，登上缆车，干掉下车后的第一个敌人。同时，指挥贝雷帽从南向东匍匐前进避开地雷（注意：要利用其挖坑的能力躲避敌人的视线），到达最东面的山脚下并爬

上山，炸毁敌兵营，消灭残余的敌兵。最后，搬个油桶炸毁雷达天线登上飞机撤退即可。

Mission 6 大炮的威胁

背景介绍

1941年5月，挪威人的春季到来了，德国准备在下个月实施进攻前苏联的行动，代号为Barbarossa。为此，他们在挪威已经进行了几次演习。

作为演习的一部分，一种名为Leopold的长距离加农炮（即铁路大炮）将被用来攻击挪威的抵抗力量，之后其将被运至东部前线。

你的任务是摧毁这种危险的武器。

任务提示

1. 如果可能的话，你应在敌人不会发现的前提下炸毁德军的Sdkfz 231型装甲车；
2. 摧毁大炮后，一辆友军卡车会在东北地区接你撤退；
3. 撤退时请小心，敌人的机枪手会摧毁卡车。

战术指导

本关任务也不太困难。先派贝雷帽干掉出发点附近及废墟上的敌兵，并藏好尸体。等楼下的巡逻兵一转身，立即用阻击手干掉护网边的哨兵，同时用贝雷帽扎死巡逻的敌兵并迅速藏好尸体。然后，将三名特种兵移动到护网以南的大石后隐蔽起来。待装甲车开过去后，干掉帐篷附近的两个敌兵，再派爆破手把炸弹安放在装甲车必经的废墟后面，这样敌人就不会听到炸毁装甲车时的爆炸声（其实听到也没关系，闻风而至的敌兵并不多）。搞定这片区域后，派阻击手敲掉楼上和大炮旁的敌人，再派贝雷帽将中部的四名敌兵一一扎死（东南方的敌人不必管他）并藏好尸体。绕过两个巡逻的敌兵，干掉地图上方兵营前后的6个敌兵。派爆破手把炸弹放在大炮上，之后指挥三名特种兵匍匐前进到东北部机枪手身后，引爆炸弹并击毙机枪手，迅速登上前来接你的卡车撤退即可完成任务。

Mission 7 狼群的追逐

背景介绍

1942年2月初，德军改变了U系列潜艇的通信密码，这些潜艇对供给不列颠群岛的运输船有着可怕的威胁。改变通信密码，这就意味着我方将失去

对付敌人的最好武器：破译敌人密码的能力。

从最后一次成功破译的密码得知，一群潜艇在挪威的Arendal港进行着短暂的停留。你的目标是潜入潜艇的藏身之处并摧毁它们。

任务提示

1. 找到并取得炸弹；
2. 将炸弹放在潜艇的鱼雷发射管处以获得最大的威力炸毁潜艇；
3. 你的特种兵可以利用Sdkfz 231型装甲车；
4. 夺取小船并将所有特种兵运到东南方的浮标处。

战术指导

我方人员兵分两路。先派贝雷帽和陆战队员轻松消灭营区外的所有敌人（东北部的兵营可用油桶炸毁）并取得小船。然后转到另一战线，派这里的三名特种兵干掉最上方的三个敌兵并使爆破手取得降落伞旁的四颗定时炸弹。之后派间谍悄悄地取得入口处的制服，顺便干掉旁边的敌兵并藏好尸体。再派爆破手将炸弹先后安放在里面的兵营旁并和驾驶员隐蔽在外面的屋内，炸毁后敌人会集中到废墟旁，再炸毁外面的兵营将敌人吸引出来。待所有敌人的视线都集中在外面的废墟时，迅速派三名特种兵干掉码头旁的两个炮手并驾驶装甲车（注意：该车不能抵挡敌人太猛烈的枪击）消灭剩余的敌人。剩下的就十分简单了，不过要注意炸毁潜艇时其余的特种兵不要离岸边太近。最后，所有部下坐上小船抵达浮标处即可过关。

mission 8 眩目的火光

背景介绍

1942年10月底，自从蒙哥马利将军抵阿拉曼后，英军和隆美尔指挥的德意联军均开始了积极的备战。阿拉曼战役即将打响。

此时，盟军指挥官将率领小规模的部队去骚扰隆美尔的阵地。今天，你被委派去攻击设在Tell el Eisa的补给中心。如果你成功了，就会使敌人的机械化部队陷于没有补给的困境。

任务提示

1. 清除这个地区的敌人使友军的吉普车得以到达，不过有一些武器瞄准着吉普车到来的方向；

2. 记住你可以隐蔽在房屋中以躲开敌人的视线。

战术指导

本关是游戏前半部最为费劲的一关，笔者并没有像前几关似的采取隐蔽的战术，而是上来就和敌人真刀真枪地打了起来，这种战术虽然比较节约时间，但危险性很大。一开始，让你的特种兵在原地开枪，将被引来的三个敌兵干掉。此时从地图中部的兵营中会涌出两队敌兵。躲在角落里等第一队（注意：一定要是第一队，否则地图西南兵营中的敌人会闻风而动并在地图各处巡逻）接近卡车时，用手枪打爆卡车，这样卡车附近的敌兵就会被碎片炸死，而且地图上绝大部分活动的敌兵会排着队来送死，不要着急，沉着应战将他们一一消灭。等到地图中部兵营内的数十个德国鬼子也被消灭后，画面上只剩下一些不会移动的哨兵了，通过贝雷帽和阻击手的配合干掉他们应该是很容易的事情，不过千万不能使用手枪或让敌人发现尸体，否则地图左下方的兵营会涌出大量的敌兵。然后派贝雷帽在各个需要炸毁的建筑物旁安放一个油桶，其余的油桶放在下方兵营的右边并移动阻击手到可以瞄到这些油桶的地方。派贝雷帽引爆补给中心内的各个油桶并隐蔽起来，同时敌人会从兵营里闻风而出，让阻击手引爆油桶，炸死这一队敌人，趁第二队还没出来，迅速指挥两名特种兵快速跑到桥头登上吉普车即可过关。

Mission 9 谨慎的命令

背景介绍

1942 年 10 月 20 日，所有人的脑海中都存在这样一个疑问：为何蒙哥马利还不下令进攻。此时，这位英国将军考虑着进攻前要在兵力和装备上占据绝对优势。

为了在进攻前搅乱隆美尔军队的部署，你将要穿过 Bab el Qattara 的雷区到达第 21 坦克师的营地。

等到黎明，消灭所有你能消灭的物体然后撤退。

任务提示

1. 如果不小心的话，几辆坦克会攻击你的特种兵；
2. 坐上友军的卡车沿着路开即可撤退。

战术指导

本关的敌人并不太多，但也要小心行事。我方人员又是兵分两路。先派位于上端的间谍干掉北门附近的两个敌兵并藏好尸体，再干掉营区最里面油

罐车旁的两个，最后干掉坦克旁的两个。在此过程中，万万不能开枪，否则三辆坦克会一起出动。之后，派驾驶员将油罐车开到坦克面前，同时让间谍干掉南门的三个敌兵。这样一来，位于下端的三名特种兵便可以从南门进入了。注意巡逻兵的视线，先派爆破手分别在雷达和指挥所旁安放炸弹，再派贝雷帽把油桶放在营区中部的两个屋子和油罐车旁。一切安排妥当后，先将卡车开到南门并派间谍引爆油罐车旁的油桶，炸毁坦克，再让爆破手引爆炸弹，最后利用阻击手引爆中部的油桶。趁敌营一片大乱时，指挥所有特种兵坐上卡车开到路的尽头即可过关。

Mission 10 Icarus 行动

背景介绍

造成北非局势戏剧性变化的阿拉曼战役结束已经十天了，隆美尔的部队已经从利比亚的 El Agheila 市撤退了。

皇家空军的 Gregor Mcrae 上尉在飞越德军阵地上空进行侦察时不幸被击落，并被关进了 El Agheila 机场附近的监狱中。

你的任务是潜入敌营并救出上尉。

任务提示

1. 偷取坦克会使撤退变得很容易；
2. 营救关在监狱里的 Mcrae；
3. 被救后，Mcrae 可以驾驶“容克”飞机协助特种兵们撤退。

战术指导

先将出发点附近七个敌兵干掉，然后指挥所有特种兵沿着最左端前进至墙角处隐蔽起来。等到南门旁巡逻的敌兵一转身，派贝雷帽沿着墙迅速前进到门外挖坑藏起来，待巡逻兵走过去后，起身扎死他并藏好尸体。然后，利用噪音发生器可以吸引监狱旁的敌兵出来送死，杀死他后再将武器库周围的两个敌兵干掉。继续前进，干掉铁丝网前的哨兵和兵营旁的巡逻兵（杀巡逻兵时一定要注意外面机枪手的视线），再干掉敌营东部两辆坦克之间和稍靠下一点的两个敌兵并藏好尸体。将贝雷帽移动回南门，同时派驾驶员隐蔽在东部两辆坦克中间，待时机成熟，快速跑到东南方并登上坦克，之后就可以驾驶着坦克消灭地图上的所有德国鬼子了。最后，救出飞行员，炸毁武器库和上方的两架“容克－87”俯冲轰炸机后，指挥所有特种兵登上那架大个儿的

"容克"即可过关。

Mission 11 共度难关

背景介绍

1942 年 12 月 3 日，轴心国在突尼斯组织了强有力的反击。此时，在敌人占领的利比亚内进行着小规模的攻击。

目标：切断敌人的补给和通信并调查隆美尔部队的真正实力。你的任务是穿过敌人防线到达位于 El Agheila 南部 Maradah 的油田并摧毁油井。这会迫使部分德军部队转向南方。

任务提示

1. 炸毁隧道可以阻挡敌兵；
2. 所有的油井被炸毁后，坐上 Sdkfz 231 装甲车向西北方向撤退。

战术指导

本关一开始，我方人员就处在大量敌兵的包围下。西南地区的敌兵除去来回巡逻的以外，其余的均可利用间谍干掉并藏好尸体，不过要注意顺序，笔者是先干掉兵营旁的一个，再干掉最西南帐篷附近的三个（那个不动的先留着），然后杀死稍靠北帐篷周围的五个，最后消灭剩下的三个（此过程不可开枪，尸体也不可让敌人发现）。之后，派贝雷帽搬一油桶放在兵营旁并隐蔽起来，等到巡逻兵绕回到兵营旁，用间谍引爆油桶。地图中部大量巡逻的敌兵听到爆炸声后会前来送死，消灭他们。派阻击手敲掉东南方山坡上靠外的敌兵，靠里的派间谍杀死，顺便干掉装甲车附近的巡逻兵和机枪手，再依次干掉兵营上方和东门旁的巡逻兵。这样就可以派驾驶员偷偷开上装甲车，将兵营内和西北部的敌人全部消灭，再派爆破手炸毁隧道和东北部的两个油井（一个利用油桶，另一个利用油罐车）。最后，所有特种兵坐上装甲车行至西北部的岔路口即可过关。

Mission 12 屋顶的战斗

背景介绍

1943 年 3 月，盟军已经取得了利比亚的控制权。下一步是将占领突尼斯的敌人驱逐出去。然而，Mareth 防线却遭到了敌军顽强的抵抗。

在收集轴心国情报的时候，你的手下被德军抓了起来。

散落在城市各处的俘虏准备逃跑。营救他们的行动即将实施。

任务提示：无

战术指导

本关我方特种兵一开始比较分散且敌人数量很多，要想不惊动敌人几乎是不可能。一上来，指挥间谍隐蔽在左边的角落里开枪吸引敌人并干掉找上门来的敌兵（放心，枪声不会惊动画面下面的敌人，而上面的兵营内只有三个敌兵），然后上楼消灭附近和闻风而至的敌兵，接着爬上梯子利用障碍物干掉拐角处和东北部的敌兵，最后干掉监狱上的两个哨兵。派贝雷帽救出俘虏会合阻击手来到东北部隐蔽起来，利用间谍和贝雷帽干掉画面下方楼上的敌人（多利用障碍物和地形地势，小心行事）。这时画面上的敌人只剩下下方地面的巡逻兵和兵营里的一队人马，调阻击手过来抢占有利地形一枪一个干掉巡逻队以及从兵营里补充来的敌人（子弹肯定不够用，尽量先杀死持冲锋枪的），剩下的散兵游勇可以轻松搞定。消灭所有敌人后，指挥俘虏和所有的特种兵坐上吉普车即可过关。

Mission 13 巨舰的没落

背景介绍

1944年5月，“俾斯麦”号战列舰已在它第一次出击北大西洋时被击沉了。这艘巨舰有足够的威力击沉“胡德”号并使整个英国海军忙于长期、痛苦的追逐。

我方的报告指出，“俾斯麦”号的姐妹舰“提尔皮茨”号已在 Le Havre 港建好，并且即将出发去诺曼底执行巡逻任务。法国抵抗力量帮助我们的四名特种兵到达那里。如果我们能够摧毁这艘舰，就会减轻今后在此区域执行任务的困难。

任务提示

1. 你的手下要炸毁舰旁的油罐；
2. 陆战队员可以夺得微型潜艇并发射鱼雷炸沉巨舰；
3. 战列舰和油罐被摧毁后，你的特种兵应乘充气艇到达南方的浮标处；
4. 注意敌人的巡逻艇，驾驶员可以操作南部码头的加农炮炸毁它。

战术指导

本关敌人的防线共分为三部分。先派贝雷帽爬上东南部的大坝并干掉上面的四个敌兵，再派陆战队员干掉西南大坝上的一个敌兵，同时把其余特种

兵运到此处并关闭闸门（注意敌人的巡逻艇），然后用陆战队员从卡车下方上岸，扎死车库旁的两个敌兵（一定等他们走到隐蔽之处）之后，就可以用阻击手击毙画面中部的一个哨兵。接下来再派陆战队员从西部的大坝上岸，用鱼叉杀死坝上两个敌兵。消灭西、南地区的敌人后，把驾驶员留在西南角操纵加农炮，其余特种兵运到车库右边的小屋中隐蔽起来。由于爆破手只有一颗炸弹，所以只能留着炸油罐，万万不可炸车库。附近有一队巡逻的敌兵，用爆破手的铁夹一个个地干掉，之后剩下的敌兵就很容易消灭了。派爆破手把炸弹安放在油罐旁并同贝雷帽和阻击手等在兵营上方的拐角处，再派陆战队员驾驶微型潜艇炸毁敌舰，同时引爆炸弹。这时，敌营内响起警铃，车库里的坦克，兵营里的敌兵和巡逻艇均会出现，先轰掉巡逻艇，再指挥兵营旁的三名特种兵干掉敌兵，此时坦克会到画面中部进行封堵。从坦克后面绕过去，四名特种兵坐上充气艇并接上驾驶员一同撤退到南方的浮标处即可过关。

Mission 14 最长的一天

背景介绍

1944 年 5 月底，Overlord 行动已准备就绪。艾森豪威尔将军只是在等待最佳的天气，包括英吉利海峡和延伸的山脉地区。

最近的航拍发现，在 La Riviere 附近部署着四门威力强大的加农炮。这对盟军的登陆造成了很大的威胁。

你的任务：摧毁他们。这会使你开始书写人类史上一次最伟大的登陆。

任务提示：无

战术指导

本关虽然敌人数量众多，不过大部分都是步枪手，主要的威胁是兵营内的大量冲锋枪手。笔者采取了强攻的方法，先干掉门外的两队巡逻兵和北部山坡上的哨兵，再将特种兵隐蔽在大门西面的障碍物后，派贝雷帽杀死门口儿的警卫并把闻风而至的大量敌兵分期分批的引到我方人员处，逐个杀死。待地图中部靠下的兵营内的近 30 个敌兵被消灭干净后，将东部和中间的三个炮台上面及其周围的散兵游勇一一干掉（注意画面中部山坡下的两个机枪手），再派驾驶员避开山坡北面敌人的视线，偷偷地开上停在最西面的坦克杀死所有剩余的敌兵。派爆破手把三颗炸弹分别安放在东、南的炮台旁，同时派贝雷帽把油桶搬到北面的炮台旁并将它们引爆，最后所有特种兵坐上小船

到达东面的浮标处即可过关。

Mission 15 屠夫的末日

背景介绍

1944年产4月26日，巴黎为常胜将军——法国抵抗力量的领袖戴高乐将军举行了隆重的欢迎仪式。而德军已经从东北部撤退。戴将军的最高指令之一便是杀死对法国抵抗力量犯下种种恶行、号称“巴黎屠夫”的 Grupenfuhrer Helmut Schleper。他逃跑后，来到了 Compiegne 村，从那里他将携带着德国抵抗力量成员的名单前往柏林。你必须在他到达柏林前将其杀死。

任务提示

1. 消灭敌将军的最好时间是在他散步时；
2. 如果敌人响起警报，将军就会逃跑，所以一定不能被敌人发现；
3. 你的部下必须炸毁敌人的司令部；
4. 完成任务后，偷取卡车并向西北方向撤退。

战术指导

本关看似很难，其实关键在于你的间谍能不能取得西北部建筑物上的制服。一开始先派间谍于画面西南的废墟中干掉巡逻的敌兵，然后趁巡逻队转过身时，干掉出发点上方的敌兵并藏好尸体。接下来派陆战队员沿东南方的道路匍匐前进并从河道右边的阶梯潜入水中，等左边上下巡逻的敌兵到最低点时干掉他（一定要是最低点）。然后派间谍沿着东南方的道路的右侧，避开两个敌兵的视线匍匐前进到喷水池边隐蔽起来（这一过程的先决条件是西北地区的敌人正在向北巡逻）。等到楼上、楼下的敌兵和装甲车的视线均转过去时，迅速爬上楼梯取得制服。接下来的事情就十分简单了，派间谍前往画面右上角的敌军司令部的出口处，用手枪杀死巡逻的三个敌兵，待警报一响将军自然会送上门来。杀死敌将军后，便可以大开杀戒了，消灭画面上除装甲车外所有的敌人后，派驾驶员把油罐车开进敌司令部（不必非得开到花园里，后面也可以），将其炸毁。最后所有特种兵坐上墓地里的卡车开到西北方即可过关。

Mission 16 停止战火

背景介绍

1944年9月，盟军快速挺进比利时并作出决定：跨过莱茵河，为 Market

Garden 行动做准备。

当德军后退到 Sigfried 战线后的时候，为阻止盟军部队的前进，他们决定炸毁 Liege 以北的 Maas 河上的大桥。

你的任务是无论如何都要粉碎敌人的炸桥企图。

任务提示

1．敌人的四个爆破手会引爆炸药；
2．敌方爆破手们都互相监视着；
3．如果他们发现了异常情况，就会引爆炸药炸毁大桥；
4．你的部下必须同时杀死敌人的爆破手；
5．消灭爆破手后，坐上卡车向东南方撤退。

战术指导

我方人员出发于地图的东北角。先干掉火车站附近及兵营内的敌人，向南前进消灭建筑群周围的 8 个敌兵和旁边一个小屋内的三个敌兵并派间谍取得制服。然后，派陆战队员从刚开始所在的岸边下水，游到对岸并干掉岸边的三个敌人，继续前进消灭帐篷周围和闻风而至的大量敌兵。此外，西北角兵营内的敌人也要一同干掉。与此同时，身处东岸的间谍应尽量干掉离桥头比较远的敌人（包括丁字路口处和公路、铁路交汇处以及在护网旁巡逻的敌兵），以免被敌人发现尸体而拉起警报。此时，三名特种兵要同时行动，阻击手应匍匐前进至丁字路口处以瞄准桥头的敌兵，陆战队员应下水并游到桥下的孤岛旁潜伏，间谍应来到西岸的桥头处并杀死桥头堡边儿上的哨兵。然后，先派间谍干掉西岸岸边的一个爆破手，并派陆战队员快速上岸干掉两个，这时候东岸岸边的一个会向桥头移动，利用阻击手敲掉他，至此，大桥保住了。撤退时，先派间谍干掉东岸桥头和岸边的敌兵，再会同上岸的陆战队员消灭五人组成的巡逻队并用阻击手剩余的四发子弹击毙在卡车旁巡逻的敌兵。最后，等到火车开过挡住桥头堡的视线时坐上卡车即可过关。

Mission 17 黎明时分

背景介绍

1944 年 11 月 28 日，虽然盟军在 Market Garden 行动中失败了，但他们还是决定向莱茵河推进。此时法国还没得到全境的解放。法国抵抗力量的领导人 Claude Gilbert 和他的部下被捕，并关押在 Colmar 以北的小镇 Riveauville，将于

明晨执行枪决。

你的任务是营救并使他们安全返回盟军。

任务提示

1．你会发现用牵引车操作的机动桥作用很大；

2．在某些时候，故意让你的部下被敌人逮起来是一种欺骗敌人的好方法；

3．你会发现将敌营里的储油放出并点燃它是很有帮助的；

4．所有的特种兵和俘虏都必须坐上西北地区的卡车撤退。

战术指导

间谍的运用是本关的关键所在。敌营共分三个院落，派间谍移动到最北面的院子里并干掉建筑物附近的三个敌兵（那个在建筑物门口巡逻的可以用前两个敌兵的尸体将他吸引到角落里），然后打开院门旁的储油罐并站在障碍物后用手枪点燃泄漏的油（这样可能会挨两枪，不过算不了什么）。挡住中院的敌人后，慢慢干掉附近的敌兵。来到机动桥旁打死两个哨兵并将闻风而至的敌兵干掉。打开开关，贝雷帽和陆战队员即可过桥。将大桥上和北岸岸边的敌兵用枪声吸引过来干掉之后，派贝雷帽把牢房外的油桶搬到碉堡旁将其炸毁，再派陆战队员游到对岸会同间谍干掉除巡逻队以外所有视线触及大桥北头儿的敌人并藏好尸体。最后，救出俘虏并让他们避开巡逻队的视线同所有的特种兵登上卡车即可过关。

Mission 18 环境的力量

背景介绍

1944年12月16日，希特勒开始了令人吃惊的行动。德国的后备军突破了盟军设在Ardennes地区的防线。不久，Liege便被敌人占领，Bulge战役开始了。

为切断敌援军的前进道路，一小队特种兵将潜入Liege北部并炸毁Maas河上的大桥。具有讽刺意味的是，执行此次任务的最佳人选正是在9月份为保卫这座大桥作出贡献的你。

任务提示

1．找到爆破装置并把它们放在大桥的易爆处；

2．你会发现找到坦克对完成任务十分必要；

3．你可以藏在火车后面；

4．一辆友军的卡车会从东南方来接你。

战术指导

本关的地图及敌军的布署均同16关相仿，只是大桥两旁多了两辆装甲车，且西北地区停着辆III型坦克可供使用。开始同16关一样，将画面西南、西北的敌人消灭干净，指挥驾驶员和陆战队员来到岸边，先派后者清除出一片可供上岸的区域，再将驾驶员运到西岸，干掉帐篷附近的敌兵后，派驾驶员偷偷开上坦克，之后你就可以横冲直撞了。轰掉画面上所有的有生力量(包括装甲车和桥头堡)，然后将特种兵移至东岸，再派爆破手取得中心岛上的炸药并将它们均匀地安放在大桥上将其炸毁。最后，坐上前来接你的卡车开到道路东面的尽头处即可过关。

Mission 19 阻止敌人的报复

背景介绍

1945年1月，当法国全境被盟军解放后，前苏联红军来到了疮痍满目的华沙。

红军的下一站就是柏林。与此同时，作为纳粹的最后希望，他们准备将V2火箭发射到伦敦及其它盟军要地。

侦察飞机发现V2火箭发射中心设在Bremen以西Oldenburg地区的一个小型工厂内。你必须在这些火箭攻击伦敦前将其摧毁。

任务提示

1．你可以利用矿车避开敌人的视线进入敌营；

2．过桥之后，你会发现炸断它是十分有用的（其实笔者在没过桥前就已经用完炸药了)；

3．V2火箭被炸毁后，你可以移动到东北区域；

4．水流很急，可以利用；

5．小心狗！

6．利用小船从东北地区方向撤退。

战术指导

笔者感觉本关是整个游戏中最困难的一关。一开始，我方附近有两个出口，在右边的出口旁开枪把左右两边的小部分敌人吸引到隐蔽处用集体的力

量将他们消灭，藏好尸体，千万别让矿井上巡逻的敌兵发现。之后，派爆破手偷偷把炸弹安放在兵营旁并隐蔽起来。接着等矿井上的巡逻兵一转身，用阻击手干掉楼梯旁的哨兵，同时迅速派爆破手移动至车库旁并安放炸弹。这时，敌人会发现哨兵的尸体并前来察看，在爆破手撤退的同时用阻击手进行掩护。待爆破手安全返回后，引爆两颗炸弹，炸毁兵营、坦克和碉堡，并消灭附近剩余的敌人。至此，除桥边的机枪手外，西岸的敌人已被全歼。派陆战队员从西南角的缺口处下水来到对岸，干掉周围的敌兵，再派人杀死西岸的机枪手。然后，指挥你的手下通过小桥，消灭营区外围的敌兵后进入敌营，干掉所有的敌兵（包括兵营内的），再用阻击手击毙北面铁丝网外的巡逻兵。派贝雷帽把油桶分别放在三个火箭发射架旁并将其引爆炸毁火箭。最后，指挥所有特种兵从了望塔下迅速跑到东北区域（若你还留有炸弹，可炸毁此塔，若没有也不要紧，塔上的机枪射速很慢），等到了望塔的视线一转，马上坐上小船，利用湍急的水流把特种兵们冲到河流的东北角即可过关。

Mission 20 最后的行动

背景介绍

1945年2月11日，红军进入了东普鲁士。第三帝国的灭亡指日可待。突然，盟军司令部收到了一封秘密的电报：在曼哈顿计划中研制的名为“胖子”的原子弹的技术资料已经被敌人间谍偷走并穿过大西洋带到了Freiburg北部的Gundelfingen城堡。敌人将把这些资料从这里带到德国设在Carpathians的地下原子弹研究中心。

你的任务是进入城堡并结束这一恐怖的威胁。

任务提示

1. 进入城堡有两条路，此外东部还有栅栏；
2. 贝雷帽可以从城堡西面爬上去；
3. 摧毁加农炮后，你的部下可以进入坦克；
4. 如果你在靶场打枪，敌人不会拉响警报；
5. 完成任务后，驾驶坦克从西南方向撤退。

战术指导

本关看似复杂，其实十分简单。先派贝雷帽从西面爬上去，干掉附近的两个敌兵。然后，躲在兵营的拐角处，开枪将周围的敌人引来并一一干掉

(不用担心兵营里的敌兵，他们一次只出三个)。沿着城堡西面爬到下层干掉三个敌兵。来到城墙上，扎死西门上的巡逻兵后继续沿着城墙向东行进，干掉西南角和东南角的敌兵后，从东边兵营旁的梯子下去，击毙下面的三个敌兵，在敌人还没过来之前迅速移动到靶场右下角那堵呈45度角的墙背后，在此开枪将敌人引过来并消灭（放心，周围敌人所处的位置远近不一，所以他们不会蜂拥而来，只会排着队来送死；若感觉一个人力不从心，可以打开栅栏让陆战队员进来帮忙)。将东南角的敌人消灭干净并保证东面、南面的兵营内已没有敌兵后，派贝雷帽来到东南门干掉门卫，指挥东面的几名特种兵进入城堡。用阻击手和爆破手将城堡东北角的敌人和二层的加农炮手干掉后，派驾驶员开上坦克把城堡内所有可以炸毁的东西炸掉（坦克的武器无法打到楼上)，包括V2火箭，再派爆破手炸毁西北角的兵营。最后，把坦克从西门开出，载上所有特种兵后驶到道路尽头即可通关（真遗憾，本关没用上间谍)。



金庸群侠传 ★

大型中文 RPG《金庸群侠传》，将金庸笔下众多人物融合在一起，构成了一个丰富灿烂，与众不同的武侠世界。游戏中将金庸14部小说化作14条剧情主线，其间又穿插许多分支情节，玩家可在其中自由选择，各分支情节可交叉进行。本游戏具有同传统 RPG 相同的经验值升级系统，抛弃了传统 RPG 中那种烦人的踩雷式战斗和无聊的大型迷宫，而以丰富多彩的剧情内涵，难度适中，轻松有理的迷题设计，以及宏大场景赢得玩家们的好评。

游戏攻略

一觉醒来，主角发现自己处身于一个陌生的“家”中，一回头竟然看到“软体娃娃”活生生地立在眼前，它告诉主角这是个 VR 游戏世界。按“软体娃娃”的一番话去找河洛客栈的店小二，塞点银子给他，再依指点去找南贤，这才明白主角的目的是要找齐被江湖中人认为是武功秘芨的14本书—“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”，之后要在华山论剑中当上武林盟主，再去圣堂才能回到现实世界。从南贤的柜中取得罗盘后，便开始了这场“VR 江湖行”。

得到各本书的方法如下：

《飞狐外传》

到阎基居打败阎基后找到“两页刀法”，到胡斐居，可以与之过招赚点经验值，亦可直接将“两页刀法”交给胡斐，使其加入队伍，并获得闯王宝刀。然后到苗人凤居打败神龙教徒，再到药王庄见毒手药王之女程灵素，为苗人

凤找“治瞎解药”，进庄前在庄口左侧摘一朵蓝色情花，可避开庄口之毒，进庄后见到程灵素，她需“七心海棠”。于是再到阎基居，击败他后取得，献给程灵素，再带上解药交给苗人凤。苗人凤要与胡斐单挑，胡斐得胜后可得《飞狐外传》及闯王藏宝图。

《雪山飞狐》

依图到闯王藏宝的山洞中，击败众雪怪后，将闯王宝刀放在宝藏岩壁上可打开门，得《雪山飞狐》及“鸯刀”等宝物。

《连城诀》

到西域大轮寺击败番僧，得钥匙救出狄云，若此时品德高尚，可得狄云加入，若品德过低，狄云不但不加入，还会将坐标说错。依据狄云所说线路，在狄云山洞中找到“唐诗选辑”，到北丑处在脸盆中显其字样——“《连城诀》在天宁寺佛像后”，回到天宁寺，击败众派弟子，于佛像后得之。

《天龙八部》

在高升客栈找到段誉，请其加入，到江南燕子坞慕容家，慕容公子有《天龙八部》的下落，但必须找到“大燕传国玉玺”，和“大燕世族谱表”，玉玺在绝情谷中，大燕世族谱表在铁掌山上，通过一小径（不易发现）可到山边。将玉玺交给慕容复时，慕容公子交给主角一把钥匙，可打开屋内一箱得“呕血谱”。两样东西找齐后，慕容公子告诉主角书在丐帮乔峰手上，并欲同往，这时有善恶两种做法：善法是不答应慕容复的要求，直奔丐帮，破打狗阵法，主角与乔峰单挑，胜之则《天龙八部》可得，出门时又与慕容复对阵，击败后此任务结束；恶法是等六大派围攻光明顶结束或《倚天屠龙记》到手后，请慕容复加入队伍，同到少林见方丈玄慈，以揭露其私生子之事，逼出“带头大哥的信”，然后打退少林众僧，到丐帮破打狗阵，不与乔峰担挑，而出示“带头大哥的信”，揭露其契丹身份，迫走乔峰，可得《天龙八部》，并打退丐帮众人的围攻，品德大损。

《射雕英雄传》

在取得《神雕侠侣》后，如果品德好，可至程瑛居邀其加入，至黑龙潭，程瑛画出渡过沼泽的地图，可到瑛姑居门前。若品德不好，程瑛不会加入，只能独闯沼泽。在入口的右上方（北方）进入沼泽，按以下路径：北三，西三，南四，西二，南二，东二，南五，西二，南三，东二，南三，东二，南

五，西三，南二，东一，南一，西八，北二，西一，北一，这时可到小块绿地上，再向西走，按西五，南一，西四，南一，西五，北一，西三，北三，西三，北九，东一，即可踏上对岸，到达瑛姑居。

瑛姑交给主角一条手帕，让其杀掉段皇爷。来到段皇爷家（一灯居），段已出家为僧，法号一灯。出示手帕，说明原由，这时一灯请主角与之过招并杀了他，此时有善恶两法：善法是不与之过招，回到黑龙潭向瑛姑说明原委，瑛姑要求带周伯通来相见，到百花谷找到周伯通，说明原委，回到黑龙潭，与瑛姑对话，可得桃花岛进入之法，与周伯通对话央其传授武功。出黑龙潭到百花谷，可学得“左右互搏之术”，即连续攻击敌人两次。不过此术只有资质很差的人才学得了，如石破天、虚竹、狄云、小龙女等人。到桃花岛后，见过郭靖、黄蓉，如果此时品德在90以上，可得《射雕英雄传》，否则难免一战；恶法是杀死段皇爷，回到黑龙潭，瑛姑告知桃花岛进入之法。至桃花岛，被郭靖和黄蓉教训了一番，与郭靖单挑，击败后又遇到郭靖与黄蓉夫妇俩联手进攻，与众弟兄一起打败他们，取得《射雕英雄传》。

《白马啸西风》

有杨过加入后拥有了玄铁剑，且主角内力足够强（约六七百以上），攻击力高于90，可到沙漠废墟，内有一密道，进入后为高昌迷宫，到隔世石前，用玄铁剑（倚天剑、屠龙刀亦可）奋力劈开巨石，进入后可得《白马啸西风》一书。

《鹿鼎记》

到海外某一岛上，有神龙教总舵，击败众教徒进入，与洪教主对话，得知《鹿鼎记》一书被韦小宝偷走藏于云南五毒教蓝凤凰处。到五毒教击败众徒，又与蓝凤凰一言不和大打出手，胜之方知一切是误会，受了洪教主的挑唆。于是回到神龙教大闹一场胜之得《鹿鼎记》。

《笑傲江湖》

到悦来客栈，给小二银两，得烧刀子酒，请一蓝衫人喝酒（此为令狐冲），令狐冲叹道无好酒，与小二对话得知在江南梅庄有好酒。梅庄四友有四种不同的爱好，从老大至老四分别是：琴、棋、书、画。见过老四，取出自福威镖局林平之处所得的鸡山旅行图，老四大喜，欲抢夺，击败他，在酒窖中取得梨花酒。再去白驼山欧阳克处取得翡翠杯，回到悦来客栈，将酒与令

狐冲喝，并将杯给他，令狐冲当即同意加人队伍。而后随令狐冲到华山后的思过崖山洞，遇到风清扬，传令狐冲独孤九剑，并带他拜见华山派掌门岳不群。

之后，需凑齐书贴、棋谱、琴谱。琴谱可到灵蛇岛上，与金花婆婆比武，救出王难姑，然后到蝴蝶谷中，可得大量药材、药经，并在田埂上发现一把“铁锹”。到西域一小小“破庙”中，击败围攻阿紫、游坦之的众星宿派弟子，再打败游坦之，然后沿一条不易发现的林中小路到一古坟前，用铁锹挖坟，可得“广陵散”古琴谱，在江南慕容复处可得“呕血谱”棋谱。然后遍访五岳派（衡山、恒山、泰山、华山、嵩山），其间也有善恶的做法：善法是打衡山派前，先打泰山派，得“金盆洗手请贴”，持请贴进入衡山派，可不损品德；恶法就是见着谁打谁，五岳之游完毕，到嵩山，得知嵩山派掌门左冷禅欲并吞五岳剑派，这时如果队伍里有令狐冲，将逐一单挑（中间不休息）五岳掌门，如果没有令狐冲，则主角上，击败众派后，岳不群当上了五岳之首。在左冷禅屋里（正好在鼓后面的位置，不易发现）找到“张旭率意帖”，此时三样东西齐备。

到梅庄，将书帖给老三，击败之，将棋谱给老二，击败之，将琴谱给老大，击败之然后隐约可知庄内关有一高人。出庄再回去，可从老二黑白子那里得到一把钥匙，在庄内一屋中掀开一坐垫，进入密道，用钥匙打开门，碰见一老怪物，一声大喝顿时被震晕过去。醒来在床边查得吸星大法，并于一小盒子中找到黑木崖令牌。出秘道后梅庄四友责怪主角放走老怪任我行，群殴起来，胜之，前往黑木崖。取令牌，进入黑木崖后，任我行也赶到，方知其原委（如果此时我方不足六人，任我行会加入我方），与“东方不败”及江南四友和众教徒展开一场血战，胜之，任我行重坐教主位置，并将《笑傲江湖》交予主角。如果此时主角觊觎“葵花宝典”，可再与任我行决战，胜之可得。离开时，遇见五岳联手欲夺《笑傲江湖》一书，奋力杀退后，此任务可告一段落。

《书剑恩仇录》

到回族部落得知该部落的可兰经被金轮法王抢走，到金轮寺与金轮法王决战，抢回可兰经，回到部落可换得《书剑恩仇录》。

《神雕侠侣》

到神雕山洞中杀死正在攻击大雕的巨蛇，然后在山洞中找到杨过，过受

情花之毒，为寻解药叶到绝情谷中，在屋后一大片鲜艳的情花中藏有一株“断肠草”，取之给杨过治伤，杨过随即加人，可得“玄铁剑”和“蜜蜂浆”。到百花谷中将“蜜蜂浆”给周伯通，出谷再进入，发现蜂房中的蜜蜂翼上有字，知绝情谷底有人。到艳情谷，沿一小径绕至瀑布后，进入谷底见到小龙女，杨过与小龙女同回古墓派。到古墓，可从棺材中得到“九阴真经”和《神雕侠侣》。

《侠客行》

到摩天崖，队伍中有轻功高于70者可进入，发现一小丐因练功走火入魔，阴阳难调。到沙漠山洞中得“玄冰碧火酒”给小丐喝下可治病。小丐自称叫石破天，并加入我队，到凌霄城，正遇上侠客岛使者邀其掌门去侠客岛共同破解“太玄经”，主角战败掌门得“赏善罚恶令”，至侠客岛，与岛主兄弟及正在研究石壁上所刻“太玄经”的各掌门对话，再找到岛主兄弟，石破天一一破解“太玄经”，后岛主将“太玄经”和《侠客行》一书交与主角。

《倚天屠龙记》

到昆仑山山洞中，可进入昆仑仙境，在仙境内侧摘到两个大蟠桃，并遇见张无忌，言其欲见义父谢逊一面。到冰火岛上见到谢逊，从床铺上得一撮金毛，回到昆仑仙境交与张无忌，无忌随即加入队伍，一行来到明教分舵，遇上杨逍，被疑为六大派奸细，大打起来，胜之后成昆前来趁火打劫，告知杨逍六大派正在围攻光明顶，杨逍撤走，主角一行与成昆决战，胜之。在杨逍屋中发现一密道，进入后见两具骷髅，乃阳顶天夫妇，得写字遗书羊皮一张。主角一行赶到光明顶，与白眉鹰王殷天正等守卫发生误会大打起来，结果打伤明教众人，六大派又要围攻明教，无奈，主角率众迎击，杀退六大派人，明教上下很是感激，主角出示前教主阳顶天欲立谢逊为教主之遗书，众人愿迎谢逊归。主角至冰火岛再三请求，谢逊言不杀成昆不回中土。主角至成昆居，杀之，提成昆头迎谢逊回明教，得“屠龙刀”，并索要《倚天屠龙记》一书，谢逊说要依明教规矩，用四大天王加上两大护法摆阵，胜之可得书，然而紫衫龙王不在，需寻之。紫衫龙王正是金花婆婆，在灵蛇岛上使激将法，使其返回明教。然后与四大天王、两大护法过招，胜之，得《倚天屠龙记》。

《碧血剑》

至渤泥岛，见到袁承志，得知《碧血剑》－书在其手上，袁提出要主角

到华山附近的金蛇洞中寻找金蛇剑及金蛇秘芨，此时主角若内力浑厚（八、九百左右），可在洞中拔出金蛇剑，找到金蛇秘签。回到渤泥岛，若主角品德高于 80，袁承志可将《碧血剑》送之，若品德不好，就需与袁承志动手，胜之抢得《碧血剑》。

《鸳鸯刀》

在闯王宝藏中可得“鸯刀”，在田伯光居中可得“鸳刀”，带两刀至无名岛鸳鸯山洞中，将两刀放于石壁之上，可打开门，得《鸳鸯刀》。

武道大会

一年一度的武道大会在华山之巅召开。此次华山论剑盛况空前，与会者必须声望指数在 200 以上。黑白两道皆有，英雄豪杰云集，尽是玩家熟悉的成名人物，主角找齐 14 部书以后，回到故居，发现桌上有一请帖，携带上路。这时，助战的各路弟兄相继离去，只余主角一人。到了武道大会，出示请帖，主角向天下英雄挑战。挑战分五节，每节要分别战胜三个人，每节间有一休息恢复时间（不过若中毒过深或受伤过重就恢复不回来了，需用药物先恢复到一定程度才行）。第一节为一般的“面人”，如梅庄四友等；第二节有些知名人物，如明教护法等；第三节功力更高一些，如黄蓉和明教四天王等；第四节为江湖一流高手，如郭靖、洪教主等，其中郭靖最难缠；第五节为夕年华山论剑的人士——欧阳锋、黄药师、洪七公、一灯和周伯通，尤以欧阳锋和周伯通难缠。最后主角勇夺冠军，得到武林盟主的信物——神杖。

大决战

主角欲回到现实世界，可是怎么也找不到所谓的“圣堂”在哪里，几经周折，原来，圣常就是霹雳堂啊，堂主“孔八拉”当初曾要主角将霹雳堂发扬光大，并送之霹雷秘芨以便制作很多威力巨大的霹雳弹。这回主角迎得大奖而归，将“神杖”交给孔八拉。孔大喜，给了主角一把神秘钥匙。打开柴房门，进入密道，但见密道中有 14 个书架，依次将 14 本书放人书架，这时传来了震动之声。走到密道尽头，忽然出现一大群人将主角包围了起来，这时会有两种情况：如果主角的品德指数很高，到了“大侠”级，则邪道中高手赶来，怀疑主角是因练了 14 本书中所载之武功秘笈，因而夺得武林盟主之位，意欲抢夺 14 本书，主角以一对十，一场混战，其间如洪教主、欧阳锋之流最难缠；如果主角的品德指数很低，已人邪道，那么赶来的这群人就是武

林中正派高手，为武林除害而来，难度要比邪教高手大得多，如果这时主角没有九百余点生命值的话，连一个回合都撑不下来，其中有著名的张三丰、玄慈等武林名宿，又有战斗力极强的郭靖、乔峰、周伯通、洪七公等，简直没有取胜的可能，所以邪道最好不走。

尾声

一切终于结束了，四位“剧外人”——南贤，北丑、林厨子和孔八拉也赶来送行了，他们分别是游戏策划和设计者脱化而来的。最后，主角从一面水般的镜子中钻入，进入了时光遂道……，30年后，一座主角的塑像立于市上，武林中流传着当年一位神奇侠客的种种经历，年轻的一代也争相沿着主角的足迹奋斗……

游戏的分支情节

除了得到14部小说的主要剧情外，游戏中尚有许多分支情节，虽然与主线无关，但使游戏更加充实，让玩者在完成主要任务的同时平添许多乐趣，也使游戏显得更加真实、生动。

1. 道德较高时去龙门客栈找虚竹，一起去擂鼓山破珍珑棋局，得到天山六阳掌、小无相功及掌门指环，带着指环去星宿海清理门户——杀掉星宿老怪丁春秋。凭指环还可召薛慕华加入，得子午针炙经。

2. 在破庙打败游坦之及星宿弟子后，将在昆仑山冰蚕洞中找到的冰蚕交给阿紫，如果此时主角的道德值低于45，她就会加入队伍，可得神木王鼎和易筋经。

3. 用成昆居的小猪耳朵、灵蛇岛的樟腿肉、云鹤崖的兔肉、万鳄岛的小牛腰子和星宿海的羊羔坐臀，在海边小屋找林厨子做一碗“玉笛谁家听落梅”，送到洪七公居，给洪七公吃，便可学会降龙十八掌。

4. 在福威镖局胜林平之后去青城派打败余沧海，然后和青城派弟子侯人雄谈话，得知“林震南遗言”，回福威镖局告诉林平之，而后离开镖局再进入，便可召林平之加入，得辟邪剑谱。再去青城派，林平之会和余仓海单挑并杀掉余，报了杀父之仇。

5. 去武当与张三丰切磋武学，连败三次可得梯云纵心法（品德高于50）、太极拳（品德高于65，基本武力40以上）和太极剑法（品德，武力均在80以上），在屋后还可找到武当镇派之宝——真武剑。

6. 去蝴蝶谷请王难姑和胡青牛加入，学会“毒经”可去昆仑山给五姑治病。

7. 在光明顶之战后，去少林见方丈可得达摩剑谱，上峨嵋打败灭绝师太可得倚天剑，但会因灭绝师太自尽而大减主角的道德值。

8. 游戏中有金、银、铜、铁四把神秘钥匙，其中金钥匙在华山派，银钥匙在高昌迷宫，用来开启北丑居中的两个宝箱；铜钥匙在万鳄岛，铁钥匙在云鹤崖，用来开启藏宝洞中的两个宝箱。

游戏虫手记

1. 要想玩好该游戏，除了智勇双全外，还要注意各任务间的统筹安排，善恶互补的技巧。

2. 游戏刚开始时，主角可先找一些不费太多代价的帮手。先到福威镖局找到松风剑谱凑合着修炼，再找到段誉和张无忌，此二人不用打架，然后可去打败阎基，以召胡斐。修炼一阵后，可打败梅庄老四得梨花酒以召令狐冲。再修炼一阵，可打败巨蛇以召杨过，杨过的武功可以让主角练。然后再找到玄冰碧火酒以召石破天。取得《神雕侠侣》后用善法对待瑛姑，可得周伯通“左右互搏之术”，然后击败铁掌山裘掌门，取铁掌密芨修炼，有这些人，并且武功和等级修炼满（起码主角要修炼满），足以横行天下。

3. 因为有几个单挑剧情，如胡斐单挑苗人凤、令狐冲单挑五岳派各掌门，主角单挑无效，所以这三人要着重升级修炼。

4. 可在初期去灵蛇岛金花婆婆处修炼，只是每战所获经验值不多；也可去万鳄岛杀光鳄鱼，可得大量经验。中期可去周伯通处修炼，由于他太厉害，死伤来不及治疗，只能作为参考地点，有把

握取胜的时候可去找他“玩”。五岳之役后，可到崆峒和嵩山派修炼，长经验值很多，在初期，先不要进回族部落，这样可以在金轮寺修炼，这里的敌人攻击力很低，每打完一场后出寺再入，反复多打几次，可长许多经验值，这是最安全的修炼方法。

5. 由于最后主角要一一单挑天下英雄，所以最好练成无敌的野球拳第十级。练成十级的降龙十八掌或玄铁剑法，又因为最后主角要面对十个邪派或正派的顶尖高手围攻，所以一定要修炼好“九阳神功”。如果主角资质太低，升级时所需经验值过高，可咬牙将“九阳神功”修炼到第七级，然后由武道大会中慢慢将经验值补满至第十级。主角还应配上屠龙刀和金丝背心，以增加攻击力和防御力。

6. 南贤、北丑话语重复，可存档后一次性将50枚智慧果一个一个地给其中一人，待套完情报，再取档找另一个。南贤的话正确率很高，讲的一般都是14本天书的事；而北丑的话说的都是有关宝藏的事，大体意思正确，具体到坐标等问题都是瞎说的，不要轻信。

7. 带着段誉见慕容复后，段誉会要求留下来陪王语嫣，这样会暂失去一位大将，所以最好在进燕子坞前将段誉遣散回客栈。另外也可成全段誉去陪王语嫣，当你战胜乔峰、慕蓉复，得《天龙八部》后，去无素山洞可再见段誉和王语嫣，并可招二人人伙。

8. 资质越好武功学得越快，游戏中有两处可加资质——是在没见洪七公前去海边小屋找林厨子；另一是同令狐冲一起去思过崖见风清扬。

9. 在霹雳堂得到“霹雳密芨”后，可去有硝石的洞穴（如藏宝洞）中修炼，即可炼出许多威力强大的霹雳弹，在初期战斗中十分有用。

10. 本游戏如在WIN95下运行，存取档速度可大幅度提高。

附表 1：可加入队伍的人物

姓　名	地　点	所需条件	资　质
令狐冲	悦来客栈	犁花酒、翡翠杯	高
张无忌	昆仑仙境	谢逊一撮狮毛	较高
石破天	摩天崖	玄冰碧火酒	低
杨　过	神雕山洞	断肠草	高
林平之	福威镖局	击败青城派	低
段　誉	高升客栈	（无）	中
袁承志	渤泥岛	品德高于 85	较高
游坦之	破庙	阿紫随同	低
狄　云	大轮寺	品德高于 60	中
虚　竹	龙门客栈	品德高于 80	低
胡　斐	胡斐居	胡家两页刀法	较高
慕容复	燕子坞	玉玺、族谱	较高
小龙女	绝情谷底	杨过随同	低
阿　紫	破庙	冰蚕、品德低于 45	低
田伯光	田伯光居	（无）	中
岳老三	万鳄岛	击败之	低
蓝凤凰	五毒教	击败之	低
欧阳克	白驼山	击败之且有女性	低
王难姑	蝴蝶谷	击败金花婆婆	低
程灵素	药王谷	七心海棠	低
平一指	平一指居	杀死田伯光	低
胡青牛	蝴蝶谷	救王难姑	低

续表

姓　名	地　点	所需条件	资　质
薛慕华	薛慕华居	逍遥派戒指	低
程　瑛	程瑛居	品德高于70	低
王语嫣	燕子坞	慕容复随同	低

附表2：各地点坐标

地　名	坐　标	人物、物品
河洛客栈	359，229	韦小宝卖货
高升客栈	199，401	段誉
龙门客栈	101，374	虚竹
悦来客栈	221，286	令狐冲
有间客栈	078，141	韦小宝卖货
主角居	357，235	武道会请帖
北丑居	049，111	查声望值
南贤居	388，325	查道德值
胡斐居	086，094	闯王宝刀
成昆居	019，249	小猪耳朵
程瑛居	295，422	程瑛
阎基居	396，374	七心海棠
一灯居	314，370	段皇爷
苗人凤居	223，187	闯王藏宝图
平一指居	215，196	平一指、药物
田伯光居	385，306	鸳刀、田伯光
薛慕华居	192，261	薛慕华

续表

地　名	坐　标	人物、物品
洪七公居	169，210	降龙十八掌
海边小屋	286，157	资质增加
燕子坞	308，197	呕血谱、玄冥神掌
梅庄	330，196	黑木崖令牌
药王庄	323，317	程灵素、解药
金蛇洞	193，293	金蛇剑、硝石
思过崖	187，301	独孤九剑
云鹤崖	017，015	兔肉、铁钥匙
摩天崖	186，338	石破天
冰蚕洞	022，449	冰蚕
藏宝洞	172，425	宝箱、硝石
无量山洞	169，426	莽牯蛛蛤、硝石
狄云山洞	364，279	唐诗选辑、硝石
神雕山洞	068，170	杨过、硝石
沙漠山洞	075，226	玄冰碧火酒
昆仑仙境	022，440	张无忌、蟠桃
鸳鸯山洞	425，038	《鸳鸯刀》
闯王宝藏	064，051	鸯刀、《雪山飞狐》
大理宝藏	072，283	
百花谷	159，270	周伯通
蝴蝶谷	238，219	铁锹、胡青牛
药王谷	323，318	解药、程灵素
黑龙潭	309，352	瑛姑、桃花岛入口
绝情谷	134，259	玉玺、断肠草

续表

地　名	坐　标	人物、物品
绝情谷底	132，254	小龙女
天宁寺	329，237	《连城诀》
金轮寺	103，397	可兰经、火焰刀法
大轮寺	114，297	狄云
沙漠废墟	053，219	银钥匙、高昌迷宫
破庙	019，181	广陵散、阿紫
冰火岛	103，016	谢逊、屠龙刀
灵蛇岛	187，063	獐腿肉、金花婆婆
桃花岛	339，138	《射雕英雄传》
侠客岛	455，328	《侠客行》
渤泥岛	277，043	《碧血剑》、袁承志
万鳄岛	432，125	小牛腰子、岳老三
衡山派	355，376	经验值
恒山派	112，215	经验值
泰山派	193，139	金盆洗手请帖
华山派	193，301	金钥匙
嵩山派	242，293	张旭率意帖
少林派	247，300	达摩剑法、玄慈
崆峒派	160，314	经验值
峨嵋派	215，408	倚天剑、灭绝师太



少年街霸Ⅱ ★

游戏虫手记

CAPCOM在吊了众多PC玩家半年的胃口之后，终于在阳春3月扔出了《STREET FIGHTER ZERO》和《STREET FIGHTER ZERO Ⅱ》这两颗重磅炸弹。虽然CAPCOM没有采用曾经许诺玩家的640×480的高清晰度画面，但无论是操作方式、内容还是华丽的必杀技都同原作无甚区别，特别是声音效果的处理上同此世代游戏机相比是有过之而无不及。那种强劲的格斗动感在电脑里表现得更是淋漓尽致。缘于《STREET FIGHTER ZERO Ⅱ》的大部分招式皆同前作相同，故下面只介绍2代的出招按键。

注：* 是特殊技

★是超级必杀技

隆 RYU

* 锁骨割	→+中拳
* 旋风脚	→+中脚
* 伪波动拳	↓↓→. SELECT
波动拳	↓↓→. 拳
升龙拳	→↓↓. 拳
龙卷旋风腿	↓↓←. 脚
空中龙卷旋风腿	空中↓↓←. 腿
★真空波动拳	↓↓→↓↓→. 拳 (1~3)

★真空龙卷旋风腿	↓↓←↓↓←. 脚（1~3）

肯 KEN

* 前方转身	↓↓←. 拳
* 稻麦割	→+中脚
* 前挞	↓↓→+SELECT
波动拳*	↓↓→. 拳
升龙拳	→↓↓. 拳
龙卷旋风腿	↓↓←. 脚
空中龙卷旋风腿	空中↓↓←. 腿
★升龙裂破	↓↓→↓↓. 拳（1~3）
★神龙拳	↓↓→↓↓. 脚（1~3）

春丽 CHUN LI

* 鹤脚落	↓ +重脚
* 鹰抓脚	跳跃中↓ +中脚
百裂踢	脚连按
气功拳	←←↓↓→. 拳
旋圆蹴	→→↓↓←. 脚
天升脚	↓蓄↑. 腿
★千裂脚	←蓄→←→. 脚
★霸山天升脚	蓄 . 脚（1~3）
★气功掌	↓↓→↓↓→. 拳（1~3）

桑基尔夫 ZANGIEF

* 长中扫脚	↓ +中脚
* 长重扫脚	↓ +重脚
* 身体拍击斜跳中	↓ +重拳
* 双膝压	斜跳中↓ +轻/中脚
* 头撞	斜跳中↑ +中/重拳
螺旋打桩	近身摇杆一圈. 拳
双截旋风掌	三拳同时按
快速旋风掌	三脚同时按

原子弹爆炸	近身摇杆一圈．脚
飞行炸弹	远处摇杆一圈．脚
碎金掌	→↓↓．拳
终极原子弹爆炸	摇杆两圈．拳（1～3）
俄罗斯空投	↓↓→↓↓．脚（1～3）

达尔锡 DHALSIM

*瑜珈逃遁	倒地前↓↓←．脚
*空中挑衅	空中按 START
*瑜珈打击	←＋轻拳按住
*螺旋头突	空中↓＋重拳
*螺旋脚突	空中↓＋脚
瑜珈火球	↓↓→．拳
瑜珈大火	→→↓↓←．拳
瑜珈隐身（前）	→↓↓．拳×3/脚×3（可空中）
瑜珈隐身（原处）	←↓↓．拳×3/脚×3（可空中）
瑜珈天火	→→↓↓←．脚
★瑜珈神火	↓↓→↓↓→．拳（1～3）
★瑜珈脚魅	↓↓→↓↓．脚（1～3）

萨卡特 SAGAT

上虎波	↓↓→．拳
下虎波	↓↓→．脚
猛虎升空拳	→↓↓．拳
虎膝顶	→↓↓．脚
猛虎绝灭杀	↓↓→↓↓．脚（1～3）
*加农虎波动	↓↓→↓↓→．拳（1～3）
*猛虎突击蹴	↓↓←↓↓←．脚（1～3）

维加 VEGA

精神能量弹	←蓄→．拳
恶魔双截踢	←蓄→．脚
恶魔空踏	↓蓄↑．脚

恶魔浮空拳	恶魔空踏后按拳 或↓蓄↑．拳
精神力转移	→↓↓．三拳/三脚
精神力转移	←↓↓．三拳/三脚
★超精神爆击	←蓄→←→．拳（1~3）
★超级双截踢	←蓄→←→．脚（1~3）

罗兰多 ROLENTO

*虚幻棍	→+中脚
*闪电棍	（空中）／↓／　+中脚
*高跳	↓↑
*棍支地	（着地时）脚×3
救国螺旋掌	↓↓→．拳（可连续三次）
刺客击	→↓↓．脚．脚
湄公河突击	拳×3．着地后再按拳
湄公河突袭	↓↓←．拳．拳
湄公河三角击	↓↓←．脚．拳/脚
★威力俘虏	↓↓→↓↓→．脚（1~3）
★扫雷专家	↓↓←↓↓←．拳（1~3）

樱花 SAKURA

*樱花踢	→+中脚
波动拳	↓↓→．拳（可按 1~3 次）
盛樱拳	→↓↓．拳
春风脚	↓↓←．脚
★真空波动拳	↓↓→↓↓→．拳（1~3）
★乱樱	↓↓→↓↓．脚（1~3）
★春一番	↓↓←↓↓←．脚（1~3）

元 GEN

百连勾	拳连按
逆泷	→↓↓．脚（脚连按）
★惨影	↓↓→↓↓→．拳

★死点咒　↓↓←↓↓←．拳
蛇穿　←蓄→．拳
徨牙　↓蓄↑．脚
★蛇咬叭　↓↓→↓↓．脚（1～3）
★狂牙　空中↓↓←↓↓←．脚（1～3）

罗丝 ROSE

＊下铲脚　↓＋中脚
灵光斩　↓↓←．拳
灵波动　←←↓↓→．拳
灵力投　→↓↓．拳
灵光螺旋挫　↓↓→．脚
★超灵波动　↓↓←↓↓←．拳（1～3）
★超灵力投　↓↓→↓↓．拳（1～3）
★超灵幻灭　↓↓→↓↓．脚（1～3）

纳什 NASH

＊横鞭槌　→＋重拳
＊反跃踢　→＋中脚
＊踏步踢　→＋重脚
音速手刀　←蓄→．拳
脚刀　↓蓄↑．脚
★音速爆破　←蓄→←→．拳（1～3）连按
★十字火炎爆踢　←蓄→←→．脚（1～3）
★连环脚刀　←蓄　．脚（1～3）

伯迪 BIRDIE

＊泰山压顶　跳跃中↓＋重拳
公牛头槌　←蓄→．拳
爆钉锤　同时按二个以上拳或脚
地狱链球　近距离摇杆一圈．拳
★锁投技　摇杆转一圈．脚
★陨星连击　←蓄→←→．拳（1～3）

★公牛复仇　↓↓→↓↓．拳/脚（1～3）

凯 GUY

*武神狱锁拳	轻拳．中拳．重拳．重脚
*首碎	→+中拳
*镰鼬	→+重脚
*肘落	跳跃中 ↙↓↘．中拳
武神旋风脚	↓↓←．脚
武神击落	↓↓→．拳．拳
疾风脚	↓↓→．轻脚．脚
影捞	↓↓→．中脚．脚
首狩	↓↓→．重脚．脚
崩山斗	↓↓←．拳
★武神刚雷脚	↓↓→↓↓．脚（1～3）
★武神八双拳	↓↓→↓↓．拳（1～3）

苏杜姆 SODOM

*天狗行	（倒地时）← ↓．脚
*后转移动起	（倒地时）→→↓．拳
地狱	↓↓→．拳
佛灭	近距离摇杆一圈．拳
耐久	近距离摇杆一圈．脚
白刃	→↓↓．脚
★冥土之礼	↓↓→↓↓→．拳（1～3）
★天宙杀	近身摇杆两圈．拳

阿顿 ADON

*虎击破	→+中拳
*朝天脚	+中脚
虎裂踢	↓↓→．脚
猛虎膝	→↓↓．脚
虎牙击	→→↓↓←．脚
★猛虎连踢	↓↓→↓↓．脚（1～3）

★猛虎连拳	↓↓→↓↓. 拳（1~3）

丹 DAN

＊前转挑衅	↓↓→. START
＊后转挑衅	↓↓←. START
我道拳	↓↓→. 拳
晃龙拳	→↓↓. 拳
断空脚	↓↓←. 脚
★震空我道拳	↓↓→↓↓→. 拳（1~3）
★晃龙烈火	↓↓→↓↓→. 脚（1~3）
★必胜无赖拳	↓↓←↓↓←. 拳（1~3）
★挑衅传说	↓↓→↓↓→. START

豪鬼 GOUKI

＊头盖破杀	→+中拳
＊旋风脚	→+中脚
＊天魔空忍脚	跳跃中↓+中脚
＊前方转身	↓ ←. 拳
豪波动拳	↓↓→. 拳
斩空波动拳	空中↓↓→. 拳
灼热波动拳	→→↓↓←. 拳
豪升龙拳	→↓↓. 拳
龙卷斩空脚	↓↓←. 脚
空中龙卷斩空脚	空中↓↓←. 脚
阿修罗闪空（前）	→↓↓. 三拳/三脚
阿修罗闪空（后）	←↓↓. 三拳/三脚
百鬼袭	↓↓→→. 拳
★灭杀豪波动	（→→↓↓←）×2. 拳（1~3）
★灭杀豪升龙	↓↓→↓↓. 拳（1~3）
★天魔豪斩空	空中↓↓→↓↓→. 拳
★瞬狱杀（只限 LV3）	轻拳. 轻拳. →. 轻脚. 重拳





美少女梦工场Ⅲ—梦幻妖精 ★

故事背景

梦幻妖精的诞生，来自朝露的光芒……这是很久很久以前，在某个遥远的地方发生的故事。从朝露中诞生的众多妖精里，有一个不可思议的精灵，她向妖精女王说出了她的梦想："我想变成一个人间的女孩。而且，我想当一位公主！""你想变成人类？不要做这种无意义的妄想了！"伟大的妖精女王拒绝了她的愿望。

皎洁的月光下，只见小精灵卷缩在盛开的花朵里低声饮泣，泪珠儿渐渐冰冷，把花瓣儿给沾湿了。或许是她的哭泣声传到女王的耳里吧！"真拿你没办法，毕竟没有任何人能够阻止你的梦想，你就照着自己的愿望走下去吧！"

于是，小精灵变成了人类，开始了在人间的新生活……此后，她将会面对那些事情呢？她能够实现心中的梦想吗？

月儿只是静静地俯视这一切的一切……

从此，梦幻妖精以人类女性的身份，和您一起住在这座城镇里。

往后，又会有什么人、什么事会等着她呢？

入门篇

父亲的职业与女儿的关系

在游戏中商人是最有钱的职业，但女儿不一定好养，因为有钱人家的女儿一般都娇生惯养。所以打工成功的概率不高，不妨先让女儿学些增加体贴度的课程。

骑士和僧侣的女儿一开始道德值就相当高，是个柔顺的好女儿，而骑士的薪金又非常固定，所以，对于刚开始玩的玩家会是不错的选择。

没落贵族的女儿自尊高。

旅游艺人和流浪者的女儿体力强。前者女儿感受高，后者女儿则有时会发生接受商人钱的事。总之，两者的女儿都相当判逆。尤其是前者，由于旅游艺人收人非常的低，要养出出色的女儿很不容易，可以当成难度较高的级别来挑战。

父亲职业对女儿的影响

以下是不同的职业在每一个月的影响：

职　业	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
商人	/	0.5	/	/	/	/	/	/	/	/	/
云游僧人	0.5	0.5	0.5	/	10.0	/	/	-0.5	/	/	/
引退骑士	/	/	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	/	/	0.5	/
旅游艺人	1.0	/	/	/	/	/	/	0.5	0.5	/	/
没落贵族	/	/	/	1.0	/	1.0	-0.5	1.0	/	/	/
流浪者	0.5	/	0.5	/	-1.0	/	/	0.5	0.5	0.5	-0.5

以下是不同职业造就女儿初始的能力值：

职　业	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	信赖	状态
商人	70	120	50	120	50	50	25	50	50	20	25	骄傲
云游僧人	70	145	140	50	185	75	140	30	35	25	35	正常
引退骑士	70	70	130	80	160	140	30	35	50	150	40	正常
旅游艺人	180	35	50	30	25	45	50	190	195	50	30	反叛
没落贵族	70	50	50	175	60	150	30	120	150	30	35	骄傲
流浪者	150	50	50	120	50	30	30	50	80	90	30	反叛

以下是不同职业在每年养育费的增加：

职业	开始时养育费	年薪	借款额
商人	3000	1000~1500	200
云游僧人	800	300~800	200
引退骑士	1500	700	500
旅游艺人	500	100~800	50
没落贵族	500	500	1500
流浪者	5000	0	50

星座对属性的影响

以下是每个星座对属性的影响（+号表示较好，－号表示较差）

星座	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇
白羊座	+	－	+	+	+	－	－	+	+	+
金牛座	+	－	－	+	+	+	+	+	+	－
双子座	－	+	－	+	－	+	+	+	+	－
巨蟹座	+	+	+	+	－	+	+	+	+	－
狮子座	+	－	+	+	－	+	－	+	+	+
处女座	－	+	－	+	+	+	+	+	+	－
天秤座	+	－	+	+	+	+	－	+	+	－
天蝎座	+	+	+	+	－	+	－	+	+	+
人马座	+	+	+	+	－	－	－	+	+	+
魔羯座	+	－	+	－	+	－	+	－	+	+
水瓶座	－	+	+	+	－	－	+	+	+	－
双鱼座	－	+	－	+	+	+	+	+	+	－

以下是星座在每月的影响（每星座在每月会使信赖升0.1）：

星座	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇
白羊座	0.7	0.2	0.6	0.6	0.3	0.3	0.2	0.5	0.6	0.7
金牛座	0.5	0.3	0.4	0.5	0.6	0.5	0.4	0.6	0.5	0.3
双子座	0.3	0.7	0.4	0.6	0.2	0.5	0.4	0.7	0.6	0.4
巨蟹座	0.5	0.5	0.5	0.6	0.4	0.5	0.6	0.5	0.5	0.3
狮子座	0.5	0.2	0.6	0.7	0.3	0.7	0.2	0.3	0.6	0.6

处女座	0.3	0.6	0.4	0.5	0.6	0.6	0.5	0.5	0.6	0.2
天秤座	0.5	0.3	0.5	0.6	0.5	0.5	0.3	0.7	0.5	0.4
天蝎座	0.5	0.5	0.6	0.6	0.2	0.5	0.3	0.7	0.5	0.4
人马座	0.6	0.6	0.6	0.5	0.2	0.3	0.4	0.6	0.5	0.5
魔羯座	0.7	0.4	0.5	0.6	0.3	0.4	0.6	0.5	0.5	0.3
水瓶座	0.4	0.7	0.5	0.6	0.3	0.4	0.6	0.5	0.5	0.3
双鱼座	0.4	0.5	0.3	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.6	0.2

血型对属性的影响

以下是不同血型在每一个月的影响：

血型	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	信赖
A型	/	/	/	/	0.5	/	0.5	/	/	/	2.5
B型	/	/	0.5	/	/	/	/	0.5	/	/	-5.0
O型	/	/	0.5	0.5	/	/	/	/	/	/	/
AB型	/	/	0.5	/	0.7	/	/	0.5	/	/	3.5

女儿属性的升降

课　　程

学校（每天－10G）

状　　态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
正　　常	/	1.4	/	0.3	0.4	/	/	/	0.2	/	0.6
春风满面	/	1.0	/	0.6	0.4	/	/	/	0.2	/	0.6
贫　　乏	/	1.4	/	0.3	0.4	/	/	/	0.2	/	0.6
骄　　傲	/	1.8	/	0.3	0.4	/	-0.6	/	0.2	/	0.6
反　　叛	/	0.4	/	-0.3	0.4	/	/	/	0.2	/	0.6

武术道场（每天－13G）

状　　态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
正　　常	0.7	/	/	0.3	/	/	/	/	/	1.9	1.0
春风满面	0.7	/	/	0.6	/	/	/	/	/	0.9	1.0
贫　　乏	0.7	/	/	0.3	/	/	/	/	/	1.9	1.0
骄　　傲	0.7	/	/	0.3	/	/	-0.6	/	/	0.4	1.0
反　　叛	0.7	/	/	0.3	0.5	/	/	/	/	1.9	1.0

舞蹈教室（每天－13G）

状　　态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力

正常	0.5	/	/	0.5	/	0.6	/	/	0.6	/	1.0
春风满面	0.5	/	/	0.5	-0.5	0.6	/	/	0.6	/	1.0
贫乏	0.5	/	/	0.5	/	0.6	/	/	0.6	/	1.0
骄傲	0.5	/	/	0.5	/	0.6	/	/	0.6	/	1.0
反叛	0.5	/	/	0.5	/	0.6	-0.6	/	0.6	/	1.0

料理（厨艺）教室（每天－10G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
正常	/	/	0.2	/	/	/	1.5	0.7	/	/	0.5
春风满面	/	/	/	/	/	/	0.4	0.7	/	/	0.5
贫乏	/	/	0.2	/	/	/	1.5	0.7	/	/	0.5
骄傲	/	/	0.2	-0.5	/	/	0.1	0.7	/	/	0.5
反叛	/	/	/	/	/	/	0.4	0.7	/	/	0.5

音乐教室（每天－15G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
正常	/	/	/	0.3	/	0.4	/	1.4	/	/	0.5
春风满面	/	/	/	0.6	/	0.4	/	1.0	/	/	0.5
贫乏	/	/	-0.3	/	/	0.4	/	1.0	/	/	0.5
骄傲	/	/	/	0.3	/	0.4	/	1.4	/	/	0.5
反叛	/	/	/	0.3	/	0.4	/	0.4	/	/	0.5

绘画教室（每天－15G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
正常	/	0.2	/	/	/	/	/	1.9	/	/	0.5
春风满面	/	0.2	/	0.6	/	/	/	1.3	/	/	0.5
贫乏	/	0.2	-0.3	/	/	/	/	1.0	/	/	0.5
骄傲	/	0.2	/	/	/	/	/	1.9	/	/	0.5
反叛	/	0.2	/	/	/	/	/	0.4	/	/	0.5

礼仪见习（每天－15G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
正常	/	/	/	/	0.3	1.3	/	/	0.5	/	0.8
春风满面	/	/	/	0.6	0.3	0.8	/	/	0.5	/	0.8
贫乏	/	/	/	/	0.3	1.3	/	/	0.5	/	0.8
骄傲	/	/	/	/	0.3	0.2	-0.6	/	0.5	/	0.8
反叛	/	/	/	/	0.3	-0.5	/	/	0.5	/	0.8

教会（每天－3G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
正常	/	0.6	/	/	1.8	0.3	/	/	/	/	0.4
春风满面	/	0.6	/	/	0.9	0.3	/	/	－0.2	/	0.4
贫乏	/	0.6	/	/	1.8	0.3	/	/	/	/	0.4
骄傲	/	1.0	/	/	0.2	0.3	－0.6	/	/	/	0.4
反叛	/	0.6	/	/	0.9	0.3	/	/	/	/	0.4

断食（减肥）道场（每天－5G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	体重
正常	－0.3	/	/	/	/	/	/	/	0.4	/	1.5	－0.1
春风满面	－0.3	/	/	/	/	/	/	/	0.4	/	1.5	－0.1
贫乏	－0.3	/	/	/	/	/	/	/	0.4	/	1.5	－0.1
骄傲	－0.3	/	/	/	/	/	－0.6	/	0.4	/	1.5	－0.1
反叛	－0.3	/	－0.4	/	/	/	/	/	0.4	/	1.5	－0.1

打　工

帮忙做家事（每天＋1G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	0.2	/	0.4	－0.3	0.3	/	0.4	－0.1	/	/	0.4	/
春风满面	0.2	/	0.4	－0.3	0.3	/	0.4	－0.1	/	/	0.4	/
贫乏	0.2	/	0.4	－0.3	0.3	/	0.4	－0.1	/	/	0.4	/
骄傲	0.2	/	0.4	－0.5	0.3	/	0.4	－0.1	/	/	0.8	/
反叛	0.2	/	0.4	－0.3	0.3	/	0.4	－0.1	/	/	0.4	/

农场（每天＋14G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	0.2	/	/	－0.1	0.1	－0.1	/	－0.1	/	/	1.0	/
春风满面	0.2	/	－0.2	－0.3	0.1	－0.1	/	－0.1	/	/	1.6	/
贫乏	0.2	/	/	－0.1	0.1	－0.1	/	－0.1	/	/	1.0	/
骄傲	0.2	/	/	－0.4	0.3	－0.1	/	－0.1	/	/	1.0	/
反叛	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	拒绝

市场（每天＋12G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	/	0.2	0.1	－0.1	－0.1	－0.1	/	/	/	/	0.8	/
春风满面	/	0.2	0.1	－0.1	－0.1	－0.1	/	/	/	/	0.8	/

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
贫乏	/	0.2	0.1	-0.1	-0.1	-0.1	/	/	/	/	0.8	/
骄傲	/	0.2	/	-0.4	/	/	/	/	/	/	0.8	/
反叛	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	拒绝

木工（每天+18G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	/	/	0.1	/	/	-0.2	-0.[illegible]	0.1	/	0.1	0.9	/
春风满面	/	/	-0.1	-0.2	/	/	/	0.1	/	/	1.4	/
贫乏	/	/	0.1	/	/	-0.2	-0.[illegible]	0.1	/	0.1	0.9	/
骄傲	/	/	0.1	/	/	-0.2	-0.[illegible]	0.1	/	0.1	0.9	/
反叛	/	/	0.2	/	0.2	-0.2	-0.[illegible]	0.1	/	0.1	0.1	/

女仆（每天+12G，春风满面状态下每天+20G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	/	/	/	-0.1	/	0.2	-0.2	/	0.1	/	1.1	/
春风满面	/	/	/	0.2	/	0.2	-0.2	/	0.1	/	1.1	/
贫乏	/	/	/	-0.1	/	0.2	-0.2	/	0.1	/	1.1	/
骄傲	/	/	/	-0.4	/	0.2	/	/	0.1	/	1.1	偷懒
反叛	/	/	/	-0.1	/	0.2	-0.2	/	0.1	/	1.1	偷懒

（女仆的成功关键是“体贴”）

家庭教师（每天+16G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	/	0.1	-0.2	/	/	/	0.1	/	/	/	1.1	/
春风满面	/	0.1	/	/	-0.1	/	0.3	/	/	/	1.1	/
贫乏	/	0.1	-0.4	-0.3	/	/	/	/	/	/	1.1	/
骄傲	/	/	0.3	0.2	0.3	/	0.1	/	/	/	1.8	/
反叛	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	拒绝

（家庭教师的成功关键是“智力”和“体贴”）

矿山（每天+20G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	/	/	/	/	-0.2	-0.3	0.1	/	/	0.2	1.4	/
春风满面	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	拒绝
贫乏	/	/	0.3	/	-0.4	-0.3	/	/	/	0.2	0.6	/
骄傲	/	/	/	-0.4	/	-0.3	/	/	/	0.2	1.4	偷懒

反叛	/	/	0.2	/	0.3	/	0.1	/	/	0.2	0.7	/

保姆（每天+12G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	/	/	/	-0.1	0.1	/	0.3	-0.1	/	/	1.2	/
春风满面	/	/	/	-0.1	0.1	/	0.3	-0.1	/	/	1.2	/
贫乏	/	/	/	-0.1	0.1	/	0.3	/	/	/	1.2	/
骄傲	/	/	/	-0.4	0.1	/	0.3	/	/	/	1.2	/
反叛	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	拒绝

酒吧

（每天+15G，春风满面状态下每天+20G，若配合酷暑，更会上涨为40G）

状态	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	特别
正常	/	/	/	/	-0.1	-0.2	0.1	/	0.2	/	1.1	/
春风满面	/	/	0.3	0.2	-0.1	/	/	/	/	/	0.6	/
贫乏	/	/	0.3	-0.2	/	/	/	/	/	/	1.1	/
骄傲	/	/	-0.3	-0.3	/	/	/	/	/	/	1.1	/
反叛	/	/	/	/	-0.1	-0.2	0.1	/	0.2	/	1.1	/

体力够高，道德、武勇、智力……都很低，受到多次骚扰后，店长就推荐到酒店去打工。注意：要去做公关注意的是“气质”不能太高，不然女仆会说“我考虑考虑”，或直接拒绝掉……

保镖：　道德-　体贴-　武勇+　压力+

公关：　自尊+　道德-　魅力+　压力+

休息：　春天（30G）：体力+　感受+　压力-10

　　　　夏天（30G）：魅力+　压力-10

　　　　秋天（30G）：感受+　压力-10

　　　　冬天（20G）：斗志+　感受+　压力-10

物品对女儿属性的影响

在市场选购的物品对女儿属性的影响：

物品名称	价钱	效果
布娃娃	110	体贴+15　信赖+2
诗集	160G	智力+10　感受+15　信赖+1

花束	200G	魅力+12　信赖+1
丰盛的料理	120G	魅力+12　压力-80　体重+0.5　信赖+1
凉快的服装	120G	魅力+15　体力+20（夏天）　体力-30（冬天）　信赖+2
温暖的服装	200G	魅力+15　体力+20（冬天）　体力-30（夏天）　信赖+2
轻便的服装	150G	魅力+10　斗志+10　信赖+2
华丽的洋装	500G	魅力+25　气质+10　信赖+2
漂亮的服装	300G	魅力+20　体贴+10
微笑	0G	

从中国商人处选购的物品的影响：

（中国商人大多在二、五、八、十一月左右出现）

物品名称	价钱	效果
黑之服	1500G	自尊+25　气质+80　体贴-90　感受+15　魅力+60
南国之服	700G	自尊-45　道德-25　气质-15　感受-10　魅力+55
兔女郎装	450G	体贴-15　魅力+40
妖精之蜜	300G	体力+50
智慧之果	350G	智力+50
秩序种子	200G	道德+50
高贵之泉	450G	气质+50
温柔的梳子	300G	体贴+50
艺术糖水	400G	感受+50
诱惑的香水	600G	魅力+50

度假时遇到的商人的货品：

物品名称	价钱	效果
皮衣	2000G	道德-50　魅力+80　武勇+50
猫猫服	3000G	智力-100　自尊-50　气质-20　魅力+150

生日礼物对女儿属性的影响

物品名称	价钱	效果
布娃娃	110G	体贴+15　信赖+2

诗集	160G	智力+10	感受+15	信赖+1	
花束	200G	魅力+12	信赖+1		
丰盛的料理	120G	体力+12	压力-80	体重+0.5	信赖+1
轻便的服装	150G	魅力+10	斗志+10	信赖+2	
华丽的洋装	500G	魅力+25	气质+10	信赖+2	
漂亮的服装	300G	魅力+20	体贴+10		
微笑	0G	道德+5	气质+15	信赖+1	

女儿送父亲生日礼物时的影响：

物品名称	价　钱	效果	
茶杯	20G	气质+10~20	体贴+10~20
新鞋	40G	体贴+10~20	感受+10~20
袜子	15G	体贴+10~20	
手帕	15G	体贴+15~40	

按不同的职业，女儿所送的礼物也不同：

职　业	物品名称	价　钱	效　果		
商　人	算盘	20G	体贴+10~20	智力+10~20	
	记事本	30G	体贴+10~20	智力+10~20	
	自来水笔	50G	体贴+10~20	智力+10~20	道德+10~20
云游僧人	化缘袋	5G	体贴+10~20	道德+10~20	
	念珠	15G	体贴+10~20	道德+1540	
	法衣	60G	体贴+10~20	道德+3060	
引退骑士	短剑	30G	体贴+10~20	道德+10~20	
	剑柄	25G	体贴+10~20	道德+10~20	
	盾	60G	体贴+10~20	道德+15~35	斗志+10~20
旅游艺人	口琴	15G	体贴+10~20	斗志+10~20	
	帽子	20G	体贴+10~20	魅力+10~20	
	笛	25G	体贴+10~20	魅力+10~20	道德+10~20
没落贵族	斗蓬	35G	体贴+10~20		

祭典对女儿属性的影响

祭典是两年一次，一年顶多二个祭典排在一起，这样对任何一个祭典都

可以有多一点的准备。

而在祭典中取胜的基本因素：

樱花祭典　（四月）－－－－－－－魅力

收获祭典　（九月）－－－－－－－体力

新年游园会（一月）－－－－－－－气质

女儿成就篇

公主系

王国的公主

条件一：

1. 气质/魅力 999
2. 养育费 1000 以上
3. 体力/智力/斗志/自尊/道德/体贴/感受 500 以上
4. 武勇/体贴 700 以上

条件二：

1. 见到王子 4 次以上
2. 魅力 800 以上
3. 道德/体贴 300 以上

方法：

要当公主的话就要让她学礼仪、舞蹈和上教堂。教堂少上点，舞蹈多学点。然后再死命地去罗斯夫人家打工（就是女仆啦），之后罗斯夫人会介绍你的女儿去王宫打工或在街上买东西时被介绍去王宫打工（因常到王宫打工比较容易遇到王子），若你去王宫是由王子带去，就要遇到王子 3 次；如果是被罗斯夫人介绍去就要 4 次……到最后魅力 800 以上、道德体贴 300 以上，便可成为公主。或者，从商人开始，一开始就去商店买一堆洋娃娃，改变女儿，使之不再那么骄傲，之后就好养多了。然后，每年发薪水前（10 月 15 日）先存档，如果哪一个月的薪水不满意，就一直读档……每年就

可以拿到1000多的薪水……

最后去学校，还有舞蹈教室，打工要作家庭教师。这样就很容易了，反正就是从气质和魅力下手！！！

南国公主

条件：

1. 魅力/体力/气质/感受900以上，尤其是感受更要超高。

2. 16岁时的公主夏天穿着“南国之服”外出旅游，遇见南国王子，并发生王子求婚事件。

若兔国王子同时求婚时，南国王子则优先于兔国王子。

方法：

要成为南国公主，女儿必须在16岁夏天穿上南国之服连续出外旅游二次以上，南国王子就会向你的女儿求婚。而失败的结局则是南国王子会送女儿一瓶妖精之蜜。

兔国公主

条件：

1. 气质/魅力/感受900以上

2. 16岁的公主春天穿着“兔女郎装”外出旅游，遇见兔国王子，并发生王子求婚事件。

若南国王子同时求婚时，南国王子则优先于兔国王子。

方法：

女儿要在春天出游二次相遇兔国王子，才有可能获得求婚。

地底国公主

条件：

1. 16岁时，气质500，魅力700以上。

2. 到矿山打工10次以上。

3. 发生矿石滚落事件。

4. 遇到鼹鼠王子两次，并发生求婚事件。

方法：

到矿山工作遇到矿石滚落，就会有一只大鼹鼠（鼹鼠王子）跑出来对她

说些……之后再作一次矿工，就会向你求婚了。

神秘结局一猫国公主

猫公主的魅力、气质、感受都要高！尤其是感受!!

三月时让女儿穿上猫咪装自由行动，有可能捡到小猫来养，在小猫生病时照顾它，它就会来找你，二次后就会跟你求婚。不过体贴值好像要高点(猫咪装偶尔会有一个商人在郊游时向你兜售)。

黑暗系

魔界公主

条件：

1. 道德 0
2. 穿魔界的衣服
3. 魅力 999
4. 信赖 40
5. 冬天或秋天穿黑之服去旅游时，遇到小恶魔。

方法：

用流浪者养魔界公主。先用仅有的钱来增加体力，让矿山打工的情况出现；(因为能打工的地方少，而酒店和矿山的成功关键是斗志，目前能边打工边增加斗志的只有矿山，否则就容易喝西北风。)

用矿山打工来的钱和之前剩下的存款拼命地上舞蹈教室；累积到一定的魅力就能经由酒店得到公关的工作；女儿要求什么都不答应，生日不送礼物，使信赖值及道德感非常低。这样就轻松了，一面打工赚钱，一面压低道德，提高魅力，魔界王子就唾手可得了，哈哈哈。

小恶魔

1. 冬天或秋天穿“黑之服”去旅游时，遇到小恶魔。
2. 道德>0，但也要很少。

暗黑街老大

1. 魅力在 300 至 400 之间。
2. 气质 100
3. 体力 850 以下

4. 智力 500（不要太高呀!!!）
5. 道德 50 以下
6. 体贴 30 以下
7. 武勇 600
8. 斗志忘了……但不少
9. 自尊 300
10. 接受过保镖工作，被手下推崇。
（无特殊事件发生，以“养将军”的方法去养，但要邪恶）

盗贼

1. 智力/自尊/气质/体贴 300 以下
2. 道德 80 以下
3. 武勇 300 以上

特殊系

妖精女王

1. 道德 600～699
2. 气质 999
3. 体贴 900 以上
4. 其他不要太高
5. 信赖 35 左右

天使

条件一：

1. 曾发生“妖精女王访问”事件
2. 气质/道德 700 以上
3. 信赖 50 以下

条件二：

1. 气质 900 以上
2. 道德 999
3. 信赖 60 以下

普通妖精

1. 曾发生“妖精女王访问”事件

2. 信赖 50 以下

神秘结局二：跟爸爸结婚

1. 所有能力值均要适中（均需低于 500）
2. 道德小于 200
3. 信赖 100
4. 家务打工实行最多

（但要尽量不和其它结局碰上。）

就职系

农场就职

1. 体力 100 以上
2. 农场打工次数最多，且实行 25 次以上。

市场就职

1. 体力 100 以上
2. 市场打工次数最多，且实行 25 次以上。

女仆

1. 体力 100 以上
2. 女仆打工次数最多，且实行 25 次以上。

矿山就职

1. 体力 100 以上
2. 矿山打工次数最多，且实行 25 次以上。

木工

1. 体力 100 以上
2. 木工打工次数最多，且实行 25 次以上。

保姆

1. 体力 100 以上
2. 保姆打工次数最多，且实行 25 次以上。

家庭教师

1. 体力 100 以上
2. 家庭教师打工次数最多，且实行 25 次以上。

酒店就职

1. 体力 100 以上
2. 酒店打工次数最多，且实行 25 次以上

王宫侍女

1. 体力 100 以上
2. 王宫打工次数最多，且实行 15 次以上

保镖

1. 体力 100 以上
2. 保镖打工次数最多，且实行 15 次以上

酒店公关

1. 体力 100 以上
2. 酒店公关打工次数最多，且实行 15 次以上

结婚系

王妃

1. 自尊/道德 300 以上
2. 气质/魅力 500 以上
3. 体贴 700 以上
4. 王宫打工实行 1 次以上
5. 酒店公关/保镖实行 0 次

国王的宠妃

1. 气质/魅力 500 以上
2. 体贴/700 以上
3. 自尊/300 以上
4. 道德/200 以下
5. 自尊 > 道德
6. 酒店公关/保镖实行 0 次
7. 王宫打工实行 1 次以上，曾遇见国王并被国王称赞。

(无特殊事件发生)

富豪的妻子

1. 道德/体贴/魅力 500 以上

富豪的爱妾

1. 魅力500以上
2. 道德200以下
3. 体贴500以上

方法： 让女儿穷一点，（常去酒店，魅力999，道德值低点，要坏坏的，遇见坏小孩。）

一开始便买一大堆娃娃和花，然后做18次家务后便一直空闲在家，结果便做了富豪的爱妾。

政治家系

女王

1. 王宫打工实行1次以上
2. 气质999
3. 智力/斗志/自尊/道德/魅力500以上
4. 酒店公关/保镖实行0次

宰相

1. 智力700以上
2. 体力/斗志/自尊/道德/气质500以上
3. 王宫打工实行1次以上

地方领主

1. 体力200以上
2. 斗志/自尊300以上
3. 养育费3500以上

官僚系

执政官

1. 智力/自尊/道德/斗志500以上
2. 道德>魅力
3. 道德>感受

法官

1. 智力/自尊500以上

2. 道德 700 以上
3. 道德 > 魅力
4. 道德 > 感受

公务员

1. 道德 200 以上

武人系

英雄

1. 武勇 999
2. 体力/斗志/道德 700 以上
3. 自尊/气质 500 以上

将军

1. 智力/斗志/自尊/道德/气质 500 以上
2. 体力/武勇 700 以上

骑士

1. 体力/道德/武勇 500 以上
2. 自尊/气质 300 以上

兵士

1. 体力/武勇 300 以上
2. 道德 100 以上
3. 武术道场实行 15 次以上

学者系

博士

1. 智力 900 以上
2. 智力 > 体贴
3. 智力 > 感受
4. 智力 > 武勇

金术师

1. 智力/感受 500 以上

2. 道德 200 未满
3. 智力 > 感受
4. 智力 > 武勇

教师

1. 智力 300 以上
2. 道德 200 以上
3. 学校实行 15 次以上

哲学家

1. 智力 500 以上
2. 自尊/感受 300 以上
3. 智力 > 体贴
4. 智力 > 武勇

专业系

建筑家

1. 木工实行 40 次以上
2. 智力/感受 400 以上
3. 体力/斗志/道德/武勇 100 以上

冶炼师

1. 体力/感受 300 以上
2. 斗志 200 以上
3. 自尊/气质/魅力 400 以下
4. 矿山 + 木工实施 100 次以上

实业家系

矿山的经营者

1. 养育费 3500 以上
2. 矿山实行 50 次以上
3. 矿山 > 农场

农场的经营者

1. 养育费 3500 以上

2. 农场实行 50 次以上
3. 农场 > 矿山

金融家

1. 养育费 3500 以上
2. 智力/道德 300 以上
3. 体贴/感受/魅力/武勇 700 以下

钱庄的经营者

1. 养育费 2000 以上
2. 道德/气质 300 以下

艺人系

歌星

1. 感受 200 以上
2. 魅力 500 以上
3. 音乐教室实行 30 次以上
4. 魅力 > 自尊
5. 自尊 > 道德

舞蹈家

1. 感受/体力 300 以上
2. 舞蹈教室实行 35 次以上

演员

1. 自尊/感受 300 以上
2. 魅力 500 以上
3. 音乐教室和舞蹈教室实行 40 次以上

吟游诗人

1. 体力/感受 300 以上
2. 养育费 1000 以下
3. 感受 > 道德
4. 感受 > 自尊
5. 感受 > 体贴

街头艺人

1. 体力/魅力 300 以上
2. 感受 200 以上
3. 气质 400 未满
4. 感受 > 道德
5. 感受 > 自尊

艺术家系

画家

1. 感受 300 以上
2. 绘画教室实行 35 次以上

音乐家

1. 感受 300 以上
2. 音乐教室实行 35 次以上

料理研究家

1. 感受 300 以上
2. 料理教室实行 35 次以上

作家

1. 体力/智力/斗志/自尊 200 以上
2. 感受 300 以上
3. 自尊 > 道德
4. 自尊 > 体贴

宗教家系

大教师（主教）

1. 道德 700 以上
2. 智力/气质 300 以上
3. 体贴/感受/魅力/武勇 700 以下
4. 酒店公关/保镖/实行 0 次
5. 教会实行 25 次

教师（牧师）

1. 智力/斗志/自尊 500 以上
2. 道德 800 以上
3. 气质 300 以上
4. 教会实行 1 次

修女

1. 教会实行 15 次以上
2. 道德 300 以上
3. 智力/气质/体贴 200 以上

工作项目篇

部分工作的条件

保镖的工作

到酒店打工多于 25 次，武勇大于 300 后就会问你是否想干保镖。这跟道德不太有关系，因为就算女儿道德在 3xx 时也会自动答应。不像酒店公关会自动拒绝……

不过保镖会 - 道德 - 体贴，而且很难打工到 100%……

矿工伯伯不让我去打工

若矿工伯伯不让女儿打工，必须先想办法让你的女儿的脸恢复正常（若是春风满面的话），让道德拼过魅力就可以了。（如果魅力 999 的话，把道德加到 999 后，换普通的衣服应该可以了。）

或者，利用和属性无关的女儿特殊情况——贫困症，把钱尽量花到所剩无已甚至负债，这样就可以去矿山打工了。

王宫的工作

条件是魅力、气质、体力都超过 300。

当你的气质和魅力到蛮高时就会在自由行动时遇到王子。

注意：她空闲无工作出去买东西时比较容易遇到！遇到王子后你就可以去王宫打工了。

或者：

在你替罗斯夫人打工多次后，她便会介绍女儿到王宫工作。

特殊人物或特殊事件

精灵女王访问事件

女儿的信赖感要低于50，一直到15岁的时候，妖精女王就会来了!!

遇到王子的条件

气质500，魅力500，体力500以上时，王子才来找女儿。

如何买猫咪装及找猫咪

买猫咪装，秋天身上有3000多钱时，旅游时就有商人出来兜售；找小猫，三月去自由活动，月初碰不到就月底再去逛一次。

注意：还要够体贴!

学习中发生的事件

奖学金（在学校发生）

若女儿成绩优秀，便会得到奖学金。奖学金有两种，一种是资金援助，给您500G。另一种是学费减免，每天5G。

初恋（在学校、教会发生）

若女儿的魅力很高，便会收到男孩的情书，接受与否取决于女儿的成绩。如果拒绝，男孩会再出现（真没面子!!），如果接受，男孩会在学校和空闲时出现。

成为班长（在学校发生）

若女儿成绩高，有可能成为班长。若成为班长便要立刻跟她对话，她会说一些和平常不一样的东西。

受到别人欺负（在学校发生）

若女儿的自尊高、斗志低时，便会出现欺负者。只要女儿的成绩高便可击退他们（口才好?），不会再出现第二次。如果失败，便会常常被欺负，很麻烦的。

对手登场（在每种学习中发生）

除了教会和断食道场，在每种学习中都会有对手出现，并会和女儿竞争。每种学习的对手都不同。

朋友（对手登场后）

对手登场后，对手会慢慢地成为女儿的好友。女儿生日时朋友会赠送礼物给女儿。

考试（在每种学习中发生）

除了教会和断食道场外，其他学习都会有考试。考试的成绩不同，对女儿的属性都会有相对的影响，而当考试得到满分时，也都会有额外的奖励。

第 n 次（n 大于 1）考试发生的时间为［3+8×（n-1)］次上课的最后一天（其实任何老师都会到家里做家庭访问)。

打工时发生的事件

收成好坏（在农场发生）

在 10 月后旬发生，若那年丰收，则薪水两倍。若是坏收成，便没有薪水。但并非每年都发生。

扒手（在市场发生）

分为可否发现扒手，可否将他抓住和可否让抓到的扒手跑掉。如果女儿在贫困状态下，发生的机会比较大。若智力不足，便不能发现小偷，自尊会下降。若相反但武勇不足，便可发现他但是抓不到他，会有百数 G 奖金。若能抓住他，也有百数 G 的奖金。若女儿道德高，便会放走他，会令体贴上升。

入屋行窃（在帮忙做家事发生）

不知不觉被人入屋偷了东西，养育费会减少。

传家之宝不见了（作女仆时发生）

贵族家里的传家之宝不见了，女儿被怀疑。若气质和道德高，便很容易真相大白（发现是雷洛和蕾恩拿走的)。否则女儿会被当犯人抓住，这样女儿的成绩便一落千丈。

入屋行窃（作女仆时发生）

有小偷进入贵族家里偷了东西，女儿会被责令赔偿，金额不定，有可能是很高的金额。在女儿疲劳时容易发生。

被介绍进入王宫（作女仆时发生）

气质高时，罗斯夫人会介绍女儿到王宫打工，对成为公主有一定的影响。

建筑物完成（作木工时发生）

建筑物完成后会获得奖金啊！需要做很久木工才行。

发现新的矿脉（在矿山时发生）

工资上涨 2 倍，一年内不再发生。

遇到鼬鼠（在矿山时发生）

遇到鼬鼠，和女儿的结局有关。

磐石落下（在矿山时发生）

照顾人，+体贴。

家教

1. 跟小孩谈心（+体贴，+魅力，+气质）。

（跟雷洛：+气质和魅力；跟蕾恩：+气质和体贴）

2. 小孩离家出走。

（把他找回来会加钱喔！）

3. “你家没钱吗？”事件。

王宫

遇到王子。

酒店

1. 给小费和吃豆腐事件。
2. 夏天超炎热加薪事件。
3. 老板娘的按摩事件（要被“非礼”才行）。

公关

给小费和吃豆腐事件。

保姆

1. 小孩子称赞。
2. 孩子给钱。

（打工若成功率100%有奖金喔！）

街上

1. 遇到老师（加斗志和压力）。
2. 看到小猫（捡回家或没捡回家）。
3. 遇到王子（介绍去王宫打工）。

（若是变坏，自由活动时可能会去酒店）

小猫生病

1. 留在家照顾。
2. 穿小猫服时，猫猫会先失踪，再碰上猫王子。

3. 猫猫生病小女儿就会改变行程。

商人送钱

就是商人送钱嘛。(他只送流浪者)

超级玩家心得

骄傲的女儿变乖巧

商人的女儿在开始时便处于骄傲的状态，要使其变乖巧，一开始就带她去购物，买一大堆熊宝宝给她，令信赖度上升到某一程度便成。

或者：

10 岁时就连续安排十天的“帮忙作家事”，十天之后就变成柔顺的好女儿了！不用花半毛钱哩！

初级玩法

选择父亲的职业是流浪者的女儿，生日要订在年初，然后去上增加体力的课。

注意多上舞蹈课（可增加媚力），然后到十月记录一下后，竞争中输了再读一下纪录即可 OK……

另一个方法，生日只要定在十月的前三个月就好了（更早也可以），然后每天去学武术，就可以在收获祭得第一名，然后就看你了……

有什么方法可使魅力更高？

1. 到酒场、上舞蹈学校（太慢）

2. 夏天去玩 3 个月，魅力会加 140（很伤感，但值得）

3. “999 玫瑰政策”（200G，魅力 + 12）。

（很伤心……但是要想到得奖的 2000G 不无小补）

4. 使用魅惑的香水（600G），基本上魅力很轻松到满点的 999。（不够还可以靠衣服，我气质最后不够都用黑的衣服加到满点的）

女儿胖了

“酷暑”就是这时候才用的，一个夏天花了两个半月在断食道场一鼓作气减了 11kg 和 4cm 的腰围。

减道德

到酒店作公关工作

女儿生日时不送礼

穿皮衣

自由活动（买东西）

怎么降信赖感？

1. 骂她。
2. 她提出要求时不理她。
3. 过生日绝对不要送礼物（最重要的）。

斗智

1. 可用对话框中的“打招呼”来加。
2. 冬季时去旅游。

体力

春季时去旅游。

自尊

1. 处于高傲状态的话，对话可以加不少自尊。
2. 在满面春风的状态下则许多课程和打工都能增加自尊。
3. 通常状态下，舞蹈算是比较快一点点的。
4. 使用光荣的果实。

满面春风

若魅力远远大于气质或道德就会出现满面春风，一旦道德>魅力（多利用教会就可以+道德-魅力）就会回复。

女儿变坏了

要使女儿的状态回复正常，可以提高体贴和道德值数。

一个小技巧

（对于商人/流浪者/贵族较适合）

一盘丰盛的料理（食物）可以使体力+12

一束花可以使魅力+12

第一年应该都是收获祭……

每个工作都做24天，最后一天作什么成什么。

关于体重的一点说明：

体重>=48时女儿会对乌滋抱怨太重（+压力）

体重>=56会再跟乌滋抱怨一次，还要-斗志。

体重 > = 64 就会直接生病（压力直接上升到 > 体力的时候，同时会减体重）

如何使压力 900 点：

这种情况我是倾向要她再去吃东西，再入院半个月回复，不过一般来说，还是要多利用断食道场比较好，因为太重对女儿还是不好的。

注意：酷暑时断食道场每半个月可减两公斤，同时减久了腰也会瘦下来。

这种玩法是女儿第一次跟我抱怨她腰太粗后开始的。

附注：

整个冬天（12 月、1 月、2 月）都去旅游的话，斗志会直线上升 100 点。

樱花祭当然也可以如法炮制，只是因为买花比较伤感，所以要有“壮士断腕”的决心!!

注意：就算是体力 999 和魅力 999，还是在祭典前 Save 一下较保险，因为最后几次祭典的对手“实力坚强”。

哪个“状态”难养?

在属性不高时，贫困症很可怕（因为属性不高，打工就不容易赚到钱，而贫困好像要到 500G 才回复）。另外，女儿想要“满面春风”必须使魅力有点水准，所以通常在满面春风时，已经不太怕状态改变了。其实用钱来砸属性是最快的了，像没落贵族不给它用个 - 1500G 真是枉费了贵族的身份……其次就是上课，打工很难碰到全加的，通常是减的比加得快，所以打工要看效率，越容易赚的就多打点。

多利用女儿谈话，斗志可以少费些心。（整个冬季都出门，斗志直升 100 点，再利用“打招呼”，便会满面春风。）

至于商店里的“丰盛的料理”和“花束”、“诗集”和“布娃娃”，可不只是摆着给生日增光采的唷。我个人不太赞成用塞娃娃

方式，因为似乎信赖>60后，逢父亲生日就会送礼，实在没有必要把体贴+太高，注意结局条件，很多结局都不希望体贴过高。



仙剑奇侠传 ★

《仙剑奇侠传》是一个在国内各种排行榜上久居不下的经典中文 RPG 武侠游戏。RPG 迷如果没有玩过此款游戏，不能不说是一种遗憾。

游戏攻略

在杭县一个小渔村里有个孤儿李逍遥。他的父母号称武林中的神仙侠侣，可惜从小时他们就音讯全无。他由婶婶带大，在自家店中当个店小二。来往的英雄好汉见多了，李小哥也想做个除暴安良的正义游侠。可叹天不随人愿，一大早就被叫醒来服侍客人。

伺候完三个苗人后来到大门口，一个醉道士向李逍遥要酒。于是小李从苗人不要的酒中拿了一壶给他喝。没想到那道士是个风尘奇人，为了还杯酒之情，他竟答应在夜半三更传授给小李剑法。解决完道士的事后，又帮婶婶去买鲜虾。一路上到处闲逛，到了菜市却发现没有虾可买。刚出菜市，就得知婶婶生了病。为了报养育之恩，李逍遥毅然踏上了去仙灵岛求药的征途。

仙灵岛的迷宫并不复杂，把 6 座阿修罗神像击碎，中央的小岛上自然会出现通路。到了仙灵岛，李逍遥演了一场“仙女羽衣”的好戏，不想名花有刺，被一场天雷地火所惩罚，却也赢得了少女的同情，得到可以救婶婶的紫金丹。小李刚要离去，却被少女灵儿的姥姥一顿不分青红皂白地暴捶，最后被逼无奈与赵灵儿结为夫妻。

一夜无话，次日，赵灵儿悄悄送李逍遥出宫去救他婶婶。婶婶吃了小李

的紫金丹就康复了，但小李却被苗人下了忘忧散而失去了在仙灵岛上的一段记忆。夜半，小李猛然想起白天醉酒道士的话，于是从暗道溜出客栈。白天他还和邻居香兰有约，于是去她家吃粥，顺便帮丁伯伯请来了医生看病，再从村西头的篱笆缺口处出去，可以到达山神庙。月上中天，酒道士果然如约前来教了李逍遥一招“御剑术”，然后不知去向，真是一位风尘奇人。

第二天清晨，李逍遥回到了客栈，自然婶婶对他又是一顿臭骂。昨天的那几位苗人也神神秘秘地带了一个大口袋回来，占用了小李的房间。嘿嘿，这下秘道派上了用场，让我们一起探一下他们的秘密……原来口袋中正是赵灵儿，于是一场恶斗打倒了看守的苗人（可惜现在李逍遥已经不认识灵儿了）。接着，二人一起回仙灵岛，可叹岛上已是血流成河了。灵儿的姥姥将灵儿托咐给小李，就咽下了最后一口气。再回到客栈，又将苗人头目暴扁一顿，出一口胸中的恶气。入夜，灵儿可怜巴巴地来找李逍遥，却让婶婶给带了出去。但第二天早上，婶婶居然同意小李和灵儿一同去苗疆探她身世的奥秘；二人相偕踏上了开往苏州的商船。

苏州城不愧是大地方，一下船就有人打打杀杀。一翻吵闹，李逍遥“结识”了林月如，被他斩了一剑却是有惊无险。进城后投宿酒店，顺手救下了一位书生——刘晋生。第二天到处闲逛，却赶上了当地首富林家比武招亲。不是冤家不聚头，林小姐正是林月如，免不了又是一场打斗。林月如口头虽然逞强，却又败在小李手下。于是李逍遥又走了桃花运，被林老爷子留下来要成亲。夜半，灵儿突然化作半人半蛇的怪物破墙而出，林月如不顾老爸的反对和李逍遥一起走了出去。

堂堂苏州城，外面居然有个蛇窟。打死了其中的男蛇妖和女狐精没有发现灵儿的踪影。沿着山洞后的中路来到白河村，意外地在村中韩医仙家中发现了昏迷不醒的灵儿。为了救灵儿，必须找齐6种药物，林月如和李逍遥义不容辞，分头行动（月如找人参、雪莲子、何首乌，小李找银杏子、鹿茸、鲤鱼。）银杏子可从医仙屋后的银树上摘取。抓鱼必须先向村中的渔翁借一副渔具，然后在村的码头上钓取鲤鱼。捉鹿要先找到林中的捕兽器，然后放在鹿的必经处，可得到鹿茸。几种药搞齐后，回到韩医仙家与月如会合。韩医仙会用它们救醒灵儿。现在，要为白河村解危救难了。

出了白河村，先向北去玉佛寺，收伏玉佛珠所化的精灵——小石头。再向东冲入乱葬岗。里面有一座将军墓，是一座多层的地下迷宫，打倒在最下

层的赤鬼王后就可以解救白河村了。在这里可取得土灵珠。回到白河村后，发现医仙的女儿韩梦慈被抓到鬼阴山，于是一行人又出发去英雄救美了。在村西北，可找到韩梦慈，可是被看守的石长老击败。灵儿为了救众人答应跟石长老走。

下一站是扬州城。“十年一觉扬州梦，赢得青楼薄幸名。”扬州的繁华自是不一般。投宿客栈时，有梁上君子夜访，于是一路追杀将其打败，可是少夺回一件“紫金葫芦”。回到追丢女飞贼 的地方，可见到寡妇姬三娘。姬三娘还真是个老来俏，居然气跑了林月如。李逍遥刚在城墙上找到月如，又发现姬三娘将一个包袱投入到井中。井里有许多宝贝，还有他遗失的“紫金葫芦”。正在查看的时候，一伙官差将两人捉走。在公堂上，李逍遥被逼迫在规定的限期内找到女飞贼 。小李马上返回姬三娘家，在三娘家发现一条秘道。由下去可抓住姬三娘以证明自己的清白。

出了苏州城，在山道上会发现倒毙的古董商（城中被偷的那个），从他身上取走包袱。上山后，杀死占山为王的金蟾鬼母，可以到达白苗人的客栈。在客栈，石长老为了和白苗将军盖罗妖争夺灵儿拼个你死我活，灵儿却被路过的剑圣带走。

向前去就是万城之王的京城。在京城的尚书府可找到刘晋元。他正在生病，由新婚的美丽妻子彩依照应，闲来无事，可以在京城四处逛逛。在城的东南角，沿石栏可走到一处院落，能买到许多种暗器。酒店门口有乞丐向你哭诉妻子的不良，但去怡红院一了解却发现满不是那么回事。将路上得到的包袱交给商人的妻子可学会葫芦咒。林月如的父亲林天南为寻找女儿也来到刘家，却无奈李逍遥，只有负气离去。这时却发现彩依行为诡异。小李为刘夫人请来道士驱魔，却惹出更大的妖气。小李他们出府找帮手，正撞上不醒常醉酒剑仙。他得知详情后开坛除妖，却又突然醉倒不醒。李逍遥和林月如自行到府后树林中探查，发现元凶是一个蜘蛛精，而蝶仙彩依为报救命之恩，以自己千年道行换来刘晋元十年性命。

酒剑仙酒醉原来是元神出窍，正好赶来一剑斩了蜘蛛精，得到雷灵珠。他施展“飞仙术”带众人来到了蜀山。在这里见到剑圣，他却误认灵儿是妖魔，将她关入锁妖塔中。原指望“仙人抚我顶，结发受长生”，李逍遥却为了这一段人妖之恋，甘冒奇险人塔救人。酒醉仙无奈之下，送了雷灵珠给小李，并传了他儿招绝世武功。上得锁妖塔，从上向下一直打到塔底，将守塔的镇

狱明王击败；救下灵儿，小李也在此时恢复了失去的那段记忆。在锁灵儿的剑柱不远处可发现一个漩涡，跳下去，将支撑塔的七根剑柱毁去，就可以出塔了。

在剑柱被毁时锁妖塔也倒塌了。月如为了救小李和灵儿被碎砖压死。李逍遥和灵儿却被懊悔的剑圣救到云南大理城外白苗圣姑隐居处。圣姑发现灵儿已有身孕，要小李去找凤凰蛋和麒麟角为灵儿安胎。在房子的右边采两支香蕉送给神木上的猴儿，可以上到树顶，那金翅凤凰很好修理，打败它可以得到风灵珠。好不容易要得到蛋了，却被半路上杀出来的苗女阿奴夺走。为了得到凤凰蛋，只有同她一起去寻宝。可惜宝虽有不少，却没有他想要的水灵珠。在神木树旁还有一片桃林，使用风灵珠可以进入一探其奥秘。回到圣姑居处后才知道阿奴是白苗头领的女儿，又和她一起去大理城取麒麟角。

进入了大理城，到麒麟洞口，骗走守卫可以入洞。洞中的火麒麟倒是个和善的老人，不但给了他的角还有火灵珠。出洞后来到城中的神殿祭拜，却被吸入了巫后（灵儿的母亲）神像中，回到了十年前的过去。十年前，南绍黑苗王在拜月教主的威逼下要杀巫后娘娘。李逍遥通过石长老取回了娘娘的天蛇杖，救娘娘出困。但拜月教主却放出不死的水魔兽追杀，娘娘和它同归于尽。

李逍遥万幸脱困，却被金翅凤凰送回故乡余杭县。在余杭县见了少时的灵儿和她姥姥，也见到了当年的水月宫主。水月宫主告诉李逍遥想回到现世中，必须满足自己的心愿才行。在山神庙西面可以见到少时的自己，用一把木剑换得了爸妈交给小李的水灵珠。于是，一阵天旋地转，李逍遥又回到了现实。

回到神殿后，和阿奴一起到圣姑家中，刚好赶上灵儿临产，得神药之助顺利地生下一个女婴。圣姑又让小李去试炼窟为她捉 36 只傀儡虫。在试炼窿不用仔细走遍，捉够虫子回来即可。数日后，灵儿身体恢复，与李逍遥一同出发，这时可以再去试炼洞。在洞的最下层可以找到女娲神的遗迹，学会土、水、风、火、雷五种神术（不去也可）。这时大理城外黑、白两族由于久旱无雨正在为水源而大打出手。三人进入大理城神殿，巫后娘娘会显灵将自己的衣钵传给灵儿，来到神殿后面的神坛，将刚得到的圣灵珠放入石碑中，再将五个神珠放入凸起的祭台中，灵儿就可以施法求雨了。

久旱适甘雨，两族的争斗就停了下来。当欢庆之时，拜月教主又派地魔

兽来捣乱，于是一行人追杀入地道，一直来到了黑苗族的宫殿。在这里，李逍遥等人与拜月教主展开了一场世纪之战。最后拜月教主不敌众人与水魔兽合体，而灵儿飞上天际与其同归于尽。



三国群英传 ★

人们实在佩服 DION 公司的游戏策划能力，一个都被用得快滥了的“三国”题材，竟然在他们的手上又一次显示出了新的活力——简化政令，强化战斗，真是精彩！画面干净，无可挑剔，三国迷们千万不可错过此游戏。

关于升级

三国群英传中必杀技是通过武将升迁系统来学习的。各种职业所能学到的必杀技对应如下：

1. 第一次升级（10级）所能学到的必杀技

a. 武将

鹰扬将军　乱飞矢（放箭伤敌，攻击力一般，对象敌方士兵）

荡寇将军　日月斩（日月斩强化版，攻击力强，对象敌方全体）

典军校尉　伏兵班车（招兵，对象我方士兵）

讨逆将军　神剑闪（放剑伤敌，攻击力一般，对象敌方全体）

辅国将军　回天术（加血，对象我方士兵）

昭文将军　八面火轮（放火伤敌，攻击力一般，对象敌方全体）

折位将军　四冲车（冲车加强，攻击四条线上的敌人，对象敌方士兵）

虎威将军　伏兵班阵（招兵，对象我方士兵）

伏波将军　突石剑（伤害武将及武将周围的敌人，对象敌方全体）

镇军将军　炬石车（发出火石弹，攻击力强，对象敌方士兵）

偏 将 军　伏兵班车（招兵，对象我方士兵）

扬武将军　放龙合璧（发出龙卷风伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

b．文将

中 常 侍　地雷阵（伤害我方武将周围的敌人，对象敌方士兵）

太史大夫　御飞刀（攻击力一般，对象敌方武将）

尚 书 令　雷击闪（放出闪电伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

长　　史　伏兵组阵（招兵，对象我方士兵）

御史中臣　火箭烈（放火箭伤敌，攻击力一般，对象敌方士兵）

侍　　中　炎龙无双（放火龙伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

2．第二次升级（20级）所能学到的必杀技

前 将 军　炬石炼狱（炬石车加强，攻击力强，对象敌方士兵）

卫 将 军　伏兵连阵（招兵，对象我方士兵）

骠骑将军　日月轮斩（三日月斩加强，攻击五条线上的敌人，全体）

龙骑将军　分身斩（攻击一条线上的敌人并伤敌武将生命30点）

镇军将军　飞矢烈阵（火箭烈加强，对象敌方全体）

车骑将军　神鬼乱舞（重伤敌武将，贴近敌武将时才有用）

安南将军　突剑四方（突石剑加强，伤害武将及武将周围的敌人）

征东将军　旋龙天舞（放龙合璧加强，发出龙卷风伤敌，敌方士兵）

平北将军　神剑闪华（神剑闪加强，对象敌方全体）

征虏将军　八门金锁（使敌士兵行动不能，对象敌方士兵）

太　　傅　伏兵排阵（招兵，对象我方士兵）

太　　尉　炎龙杀阵（炎龙无双加强 对象敌方全体）

博　　士　伏兵排阵（招兵，对象我方士兵）

司　　徒　黄龙天翔（放火龙伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

司　　空　五雷轰顶（重伤敌武将，对象敌方武将）

大 司 马　火箭天袭（放火箭伤敌，对象敌方全体）

大 司 农　地雷震爆（地雷阵加强，伤害我方武将周围的敌人士兵）

3．第三次升级（40级）所能学到的必杀技

哈哈，你能到40级吗？

攻关心得

本人用此方法在公元219年统一全国。

1．逃跑战术：当敌方能量槽快蓄满时就逃跑以引诱敌武将发出必杀技。这样可以节省兵力和体力，来回这样岂有不胜之理。配合远程兵种更加有效。

2．每个城里最好留下一员将领，这样可以搜索到更多的将领及物品。

3．兵种相克性，武斗兵及锤子兵克长枪兵，补刀兵及对敌武将攻击力强；远程攻击兵种克武斗兵、锤子兵及大刀兵；长枪兵、补刀兵及蛮族兵克远程攻击兵种。

4．今年培养两样指数加起来170点以上的武将。

5．最迟在公元280年要统一全国（每个城市都要占领）否则Game Over。

原书缺页

原书缺页

原书缺页

原书缺页

原书缺页

原书缺页

墙的破坏力，并且命中率提高。

初级（Basic）　　每次一发，破坏力小，命中率低。

高级（Advanced）　　每次二发，破坏力较强，命中率稍高。

专家级（Expert）　　每次二发，破坏力最大，且弹无虚发。

（3）证书（Diplomacy）：使英雄有机会雇佣野外的散兵游勇。

初级（Basic）　　25%的机会

高级（Advanced）　　50%的机会

专家级（Expert）　　100%的机会

（4）鹰眼（Eagle Eye）：使英雄在战斗中可学到敌人的魔法。

初级（Basic）　　20%的机会学会敌人二级以下的魔法。

高级（Advanced）　　30%的机会学会敌人三级以下的魔法。

专家级（Expert）　　40%的机会学会敌人四级以下的魔法

（5）不动产（Estates）：使英雄每天产生一定收入。

初级（Basic）　　100金币/天

高级（Advanced）　　250金币/天

专家级（Expert）　　500金币/天

（6）领导力（Leadership）：增加部队的十气。

初级（Basic）　　士气+1

高级（Advanced）　　士气+2

专家级（Expert）　　士气+3

（7）后勤学（Logistics）：增加陆地上的行动力。

初级（Basic）　　行动力+10%

高级（Advanced）　　行动力+20%

专家级（Expert）　　行动力+30%

（8）幸运（Luck）：增加部队的幸运值。

初级（Basic）　幸运+1

高级（Advanced）　幸运+2

专家级（Expert）　幸运+3

（9）神秘论（Mysticism）：使英雄每回合魔法点恢复力增加。

初级（Basic）　+2/回合

高级（Advanced）　+3/回合

专家级（Expert）　+4/回合

（10）领航术（Navigation）：增加英雄的海上移动力。

初级（Basic）　移动力+50%

高级（Advanced）　移动力+100%

专家级（Expert）　移动力+150%

（11）通灵术（Necromancy）：在战斗胜利后使战斗中的死亡者的一部分变成骷髅战士。

初级（Basic）　10%

高级（Advanced）　20%

专家级（Expert）　30%

（12）探路术（Pathfinding）：减少特殊地形对移动力影响。

初级（Basic）　-25%

高级（Advanced）　-50%

专家级（Expert）　-100%

（13）侦察术（Scouting）：增加英雄在探险时的了望范围

初级（Basic）　了望范围+1

高级（Advanced）　了望范围+2

专家级（Expert）　了望范围+3

（14）智慧（Wisdom）：使英雄可以学习二级以上的魔法。

初级（Basic）　可以学习三级魔法

高级（Advanced）　可以学习四级魔法

专家级（Expert）　　可以学习五级魔法

2. 英雄的六种职业及其相关的技能

职　业	攻击技巧	防御	技巧	魔力	知识
野蛮人	2~9级	55%	35%	5%	5%
(Baraian)	10级以上	30%	30%	20%	20%
骑士	2~9级	35%	45%	10%	10%
(Knight)	10级以上	25%	25%	25%	25%
亡灵巫师	2~9级	15%	15%	35%	35%
(Necromancer)	10级以上	25%	25%	25%	25%
女巫	2~9级	10%	10%	30%	50%
(Sorceress)	10级以上	20%	20%	30%	30%
魔兽使	2~9级	10%	10%	50%	30%
(Warlock)	10级以上	20%	20%	30%	30%
男巫	2~9级	10%	10%	40%	40%
(Wizard)	10级以上	20%	20%	30%	30%

英雄的六种职业及其相关技能

技能	野蛮人	骑士	亡灵巫师	女巫	魔兽使	男巫
箭术	3	2	1	3	1	1
弹道学	3	4	3	3	3	3
证书	2	3	2	2	2	2
鹰眼	1	1	3	2	3	3
不动产	2	3	2	2	2	2
领导力	3	5	0	1	1	2

续表

技能	野蛮人	骑士	亡灵巫师	女巫	魔兽使	男巫
后勤学	3	3	2	2	2	2
幸运	2	1	2	3	1	2
神秘论	1	1	3	3	3	4
领航术	3	2	2	4	2	2
通灵术	0	0	5	0	1	0
探路术	4	3	3	2	2	2
侦察术	4	2	1	1	4	2
智慧	1	2	4	4	5	5

3．城堡的公共建筑

(1) 魔法工会（Mage guild)：让呆在城堡中的英雄学会魔法。(三层以上魔法需相应的"智慧")

一层：5 木材，5 矿石，2000 金

二层：5 木材，4 水银，5 矿石，4 硫磺，4 水晶，4 宝石，1000 金

三层：5 木材，6 水银，5 矿石，6 硫磺，6 水晶，6 宝石，1000 金

四层：5 木材，8 水银，5 矿石，8 硫磺，8 水晶，8 宝石，1000 金

五层：5 木材，10 水银，5 矿石，10 硫磺，10 水晶，10 宝石，1000 金

(2) 酒馆（Tavern)：增加守城队伍的士气。5 木材，500 金

(3) 盗贼工会（Thieves Guild)：向你提供敌人的情报。

(4) 船厂（Shipyard)：造船 20 木材，2000 金

(5) 雕像（Statue)：每天收入增加 500 金。5 矿石，1250 金

(6) 市场（Marketplace)：提供交易场所，可以在这里进行物资

交换。5 木材，500 金

(7) 井 (Well)：使每周部队的数量比没有井时多。2500 金

(8) 左箭楼 (Left Turret)：守城时发箭数量加 1.5 矿石。1500 金

(9) 右箭楼 (Right Turret)：守城时发箭数量加 1.5 矿石。1500 金

(10) 护城河 (Moat)：减缓敌人攻城速度。750 金

(11) 指挥所 (Captain's quarters)：在城中没有守城的英雄时提供一个代理。500 金

(13) 各个城堡还有一个建筑，使城堡中最弱小的部队可以多招 8 个。如：木丛、水晶花园、农场等。1000 金

4. 各城堡的特有建筑

(1) 野蛮人城堡

斗技场 (Coliseum)：10 木材，10 矿石，2000 金。守城部队士气 +2。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①茅屋 (Hut)	300 金	无	小精灵	40 金
②柴屋 (Stickhut)	5 木头，800 金	①	兽人弩兵	140 金
高级柴屋 (UPG)	5 木头，1200 金	②③④	弩兵酋长	175 金
③狼穴 (Den)	1000 金	①	狼	200 金
④砖房 (Adobe)	10 木头，10 矿石 2000 金	①	食人魔	300 金
高级砖房 (UPG)	10 矿石，2000 金		食人魔王	700 金

续表

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
⑤桥（Bridge）	20矿石，4000金	②③④	水怪	600金
超级桥（UPG）	10矿石，2000金		水怪战士	700金
⑥金字塔(Pyramid)	10矿石，20水晶	⑤	独眼魔	750金

（2）骑士城堡

防御工事（Fortifications）：5木材，15矿石，1500金。用于加固城墙。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①草　屋(Thatched Hut)	200金	无	农民	20金
②靶　Z场(Archery range)	1000金	①	箭手	150金
高级靶场（UPG）	5木材，5矿石15000金	③④	护林人	200金
③铁匠铺(Blacksmith)	5矿石，1000金	①和井	枪兵	200金
高级铁匠铺（UPG）	5矿石，1500金	②④	高级枪兵	250金
④兵工厂（Armory）	10木材，10矿石2000金	①和酒馆	剑士	250金
高级兵工厂（UPG）	5木材，5矿石2000金	②③	高级剑士	300金
⑤骑士竞技场(Jousting Arena)	20木材，3000金	②③④	骑兵	300金

续表

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
高级竞技场(UPG)	10木材，3000金		强骑兵	375金
⑥大教堂(Cathedral)	20木材，20水晶5000金	②③④	战士	600金
高级教堂(UPG)	10木材，10水晶5000金		十字军战士	1000金

(3) 魔鬼城堡

风暴(Storm)：10水银，10硫磺，1000金。使守城英雄魔法力+2。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①地　洞(Excavation)	400金		骷髅	75金
②坟　场(Grave yard)	1000金	①	乞丐	150金
升级坟场(UPG)	1000金		变异乞丐	200金
③金字塔(Pyramid)	10矿石，1500金	①	木乃伊	250金
高级金字塔(UPG)	5矿石，1500金		皇家木乃伊	300金
④大　厦(Mansion)	10木材，3000金	③和盗贼工会	吸血鬼	500金

续表

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
升级大厦（UPG）	5木材，10水晶，10宝石，4000金		吸血鬼王	650金
⑤陵墓（Mausoleum）	5木材，10硫磺，4000金	②和一级魔法工会	僵尸	750金
高级陵墓（UPG）	5矿石，5水晶，3000金	二级魔法工会	超级僵尸	900金
⑥实验室（Laboratory）	10木材，10矿石，其余资源各5，10000金	⑤	骨龙	1500金

（4）女巫城堡（即精灵城堡）

彩虹（Rainbow）：使守城部队幸运+2

其他住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①树　房（Tree House）	5木材，500金		妖精	50金
②村舍（Cottage）	5木材，1000金	①和酒馆	矮人	200金
高级村舍（UPG）	5木材，1000金	②和井	矮人战士	250金
③靶场（Archery Range）	1500金	①	精灵射手	250金
高级靶场（UPG）	5木材，1500金	④	高级射手	300金
④巨石阵（Stone Henge）	10矿石，2500金	③和魔法工会	德鲁伊教士	350金

续表

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
升级巨石阵(UPG)	5水银，5000金		高级德鲁伊	400金
⑤栅栏牧场(Fenced Meadow)	10木材，10宝石1000金	④	独角兽	500金
⑥红塔（Red Tower)	20水银，30矿石10000金	⑤	凤凰	1水银，1500金

（5）怪兽城堡

城堡主楼（Dungeon)：5木材，10矿石，3000。收入增加500。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣　金
①山洞（Cave)	500金		人马射手	60金
②洞穴(Crypt)	10矿石，1000金	①	石像鬼	200金
③鸟巢（Nest)	2000金	①	狮鹫	300金
④谜宫(Maze)	10宝石，3000金	②	牛头怪	400金
超级谜宫(UPG)	5宝石，2000金		超级牛头怪	500金
⑤沼泽(Swamp)	10硫磺，4000金	③	九头蛇	800金
⑥绿塔（Green Tower)	30矿石，20硫磺，15000金	④⑤	绿龙	1硫磺，3000金
红塔(Red Tower)	5矿石，10硫磺，5000金		红龙	1硫磺，3500金

续表

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
黑　塔 (Black Tower)	5 矿石，10 硫磺，5000 金		黑龙	2 硫磺，4000 金

(6) 男巫城堡

图书馆 (Libary)：各种资源均 5，金 1500。使魔法工会的每层魔法数目 +1。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①土　堆 (Habitat)	400 金		投石手	50 金
②围栏 (Pen)	800 金	①	野猪	150 金
③铸造场 (Foundry)	5 木材，5 矿石，1500 金	①	铁人	300 金
超级铸造场 (UPG)	5 水银，1500 金	③和井	钢人	350 金
④悬崖鸟巢 (Gliff Nest)	5 木材，3000 金	②	兀鹰	400 金
⑤象牙塔 (lvory Tower)	资源各 5，35000 金	③和魔法工会	魔法师	600 金
超级象牙塔 (UPG)	5 木材，5 矿石，4000 金	象牙塔、图书馆	高级魔法师	700 金
⑥云　城 (Clund Castle)	5 木材，5 矿石，5 宝石，12500 金	④⑤	巨人	1 宝石，2000 金

续表

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
超级云城（UPG）	5木材，5矿石，20宝石，12500金		太阳神	2宝石，5000金

5. 各城堡的部队

（1）骑士城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金钱
农民 Peasant	1/1	1	很慢	20金
弓箭手 Archer	5/3	2~3	很慢	150金
护林人 Ranger	5/3	2~3	平均	300金
枪兵 Pikeman	5/9	3~4	平均	200金
高级枪兵 Veteran Pikemen	5/9	3~4	快	250金
剑士 Swordman	7/9	4~6	平均	250金
高级剑士 Master Swordsman	7/9	4~6	快	375金
骑兵 Cavalry	10/9	5~10	快	300金
强骑兵 Champion	10/9	5~10	最快	375金
战士 Paladin	11/12	10~20	快	600金
十字军战士 Crusader	11/12	10~20	非常快	1000金

（2）野蛮人城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金　钱
小精灵 Gobin	3/1	1～2	平均	40 金
兽人弩兵 Ore	3/4	2～3	很慢	140 金
弩兵酋长 Ore Chief	3/4	3～4	慢	175 金
狼 Wolve	6/2	3～5	非常快	200 金
食人魔 Ogre	9/5	4～6	很慢	300 金
食人魔王 Ogre Lord	9/5	5～7	平均	500 金
水怪 Troll	10/5	5～7	平均	600 金
水怪战士 War Troll	10/5	7～9	快	700 金
独眼魔 Cyclops	12/9	12～24	快	750 金，1 水晶

（3）女巫城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金　钱
妖精 Sprite	4/2	1～2	平均	50 金
矮人 Dwarvf	6/5	2～4	很慢	200 金
矮人战士 Battle Dwarvf	6/6	2～4	平均	250 金

续表

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金钱
精灵射手 Elf	4/3	2～3	平均	350金
高级精灵射手 Grand Elf	5/5	2～3	非常快	300金
德鲁依 Druid	7/5	5～8	快	350金
高级德鲁依 Greater Drud	7/7	5～8	非常快	400金
独角兽 Unicorn	10/9	7～14	快	500金
凤凰 Phoenix	12/10	20～40	最快	1500金，1水银

(4) 怪兽城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金　钱
人马射手 Centuar	3/1	1～2	平均	60金
石像鬼 Gargoule	4/7	2～3	非常快	200金
狮鹫 Griffin	6/6	3～5	平均	300金
牛头怪 Minotaur	9/8	5～10	平均	400金
超级牛头怪 Minotaur King	9/8	5～10	非常快	500金
九头蛇 Hydra	8/9	6～12	非常慢	800金

续表

兵 种	攻/防	伤害力	速度	金钱
绿 龙 Green Dragon	12/12	25~50	平均	3000金，1硫磺
红 龙 Red Dragon	13/13	25~50	快	3500金，1硫磺
黑 龙 Black Dragon	14/14	25~50	非常快	4000金，2硫磺

(5) 男巫城堡

兵 种	攻/防	伤害力	速度	金 钱
投石手 Halfling	2/1	1~3	慢	50金
野猪 Boar	5/4	2~3	非常快	150金
铁人 Iron Golem	5/10	4~5	非常慢	300金
钢机器人 Steel Golem	7/10	4~5	慢	350金
兀鹰 Roc	7/7	4~8	平均	400金
魔法师 Mage	11/7	7~9	快	600金
高级魔法师 Archmage	12/8	7~9	非常快	700金
巨人 Giant	13/10	20~30	平均	2000金，1宝石
太阳神 Titan	15/15	20~30	非常快	5000金，2宝石

（6）魔鬼城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金钱
骷髅 Skeleton	4/3	2～3	平均	75 金
乞丐 Zombie	5/2	2～3	非常慢	150 金
变异乞丐 Mut. Zompie	5/2	2～3	平均	200 金
木乃伊 Mummy	6/6	3～4	平均	250 金
皇家木乃伊 Royal Mummy	6/6	3～4	快	300 金
吸血鬼 Vampire	8/6	5～7	平均	500 金
呼血王 Vampire Lord	8/6	5～7	快	650 金
僵尸 Lich	7/12	8～10	快	750 金
超级僵尸 Power Liches	7/13	8～10	非常快	900 金
骨龙 Bone Dragon	11//9	25～45	平均	1500 金

6. 魔法

（1）战斗魔法：

火球术（Fireball）：以火球攻击敌人，耗 MP9 点。

强化火球（Power Fireball）：威力更大的火球术，耗 MP15 点。

电击术（Fireblast）：用雷电攻击单个敌人，耗 MP7 点。

连环闪电（Chain Lightening）：用闪电攻击多个敌人（可能误伤我军），耗 MP15 点。

传送术（Teleport）：将我方一支部队传送至战场上任一空地，耗MP9点。

治疗术（Cure）：解除我军所受负面魔法，并恢复该单位生命点SP×5，耗MP6点。

强效治疗（Mass Cure）：解除我方所有军队所受负面魔法，并恢复全体生命点SP×5点，耗MP15点。

复生术（Resurrect）：使阵亡战士暂时借尸还魂（对鬼族无效），战斗后该军队仍损失，耗MP12点。

真实复生术（Resurrect True）：使阵亡战士起死回生（对鬼族无效），耗MP15点。

疾行术：（Haste）：使我方一支部队速度加快二级，耗MP3。

大疾行术（Mass Haste）：使我方全体部队速度加快二级，耗MP10点。

迟钝术（Slow）：使敌方一部队移动距离变为原来一半，耗MP3点。

大迟钝术（Mass Slow）：使敌方所有部队速度变慢，耗MP15点。

失明术（Blind）：遮盖敌人的视线，阻止该部队移动耗MP6点。

祝福术（Bless）：使施法目标获得最大攻击力，耗MP3点。

大祝福术（Mass Bless）：祝福我方所有部队，耗MP12点。

石头皮肤（Stoneskin）：使目标防御力增加，耗MP3点。

钢皮肤（Steelskin）：是强化的石头皮肤术，耗MP6点。

诅咒术（Curse）：使受诅咒者的伤害力减至最低，耗MP3点。

大诅咒术（Mass Curse）：诅咒对方所有部队，耗MP12点。

神圣之言（Holy Word）：攻击战场上所有不死怪物，耗MP9点。

神圣之咒（Holy Shout）：威力更强的神圣法术，攻击战场上所

有不死怪物，耗 MP12 点。

反魔法（Anti－Magic）：使施法目标不受任何有害魔法作用，耗 MP7 点。

驱散魔法（Dispel Magic）：解除对目标作用中的魔法，耗 MP5 点。

强力驱散魔法（Mass Dispel）：解除所有作用中的魔法（反魔法除外）耗 MP12 点。

魔法之箭（Magic Arrow）：以魔法箭攻击敌方某一单位，耗 MP3 点。

发狂术（Berzerker）：使目标发狂而攻击距其最近的目标，耗 MP12 点。

末日法术（Armagedden）：以圣灵之力横扫战场，攻击所有生物，耗 MP20 点。

元素风暴（Elemental Storm）：魔法元素从天而降，攻击所有战场上的生物，耗 MP15 点。

落石术（Meteor Shouer）：岩石雨袭击战场上某一地区，伤杀所有附近的生物，耗 MP15 点。

麻痹术（Paralyze）：使目标麻痹，无法行动或反击，耗 MP9 点。

催眠术（Hypnotize）：可在战斗中指挥敌方部队一回合，条件是该部队生命小于施法者法力点的 25 倍，耗 MP15 点。

冷冻光线（Cold Ray）：从对方一部队的躯体中排走热量，耗 MP6 点。

冷冻环（Cold Ring）：从围绕中心的所有部队躯体中排出热量，但不包括中心点，耗 MP9 点。

破坏光线（Disrupfing Ray）：降低敌方一支部队的防御力 3 点，耗 MP67。

死亡脉动波（DEATH RIPPLE）：杀伤敌方的非不死怪物部队，

耗 MP10 点。

死亡波浪（Death Waue）：死亡脉动波的升级法术，耗 MP10 点。

屠龙术（Dragon Slayer）：极大地增强一支部队与龙对战的攻击技巧，耗 MP6 点。

嗜血术（Blood Lust）：增加一部队的攻击技巧，耗 MP3 点。

死亡复治术（Animate Elead）：使受损或被杀的不死怪物部队复生，耗 MP10 点。

镜像术（Mirror Image）：复制我方一部队的幻象，该幻象可造成与原型同样的伤害，但受到任何伤害就将消失，耗 MP25 点。

防护术（Shield）：使我方一部队受对方弓箭伤害减半，耗 MP3 点。

大防护术（Mass Shield）：使所有部队受对方弓箭伤害减半，耗 MP7 点。

土元素召唤术（Summon Earth Elemental）：召唤土精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

风元素召唤术（Summon Air Elemental）：召唤风精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

火元素召唤术（Summon Fire Elemental）：召唤火精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

水元素召唤术（Summon Water Elemental）：召唤水精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

地震术（Earth Quake）：摧毁敌人城堡墙壁，耗 MP15 点。

(2) 冒险魔法

显示矿场（View Mines）：耗 MP1 点。

显示资源（View Resources）：耗 MP1 点。

显示宝物（View Artifacts）：耗 MP2 点。

显示城镇（View Towns）：耗 MP2 点。

显示英雄（View Heroes）：耗 MP2 点。

显示全图（View All）：耗 MP3 点。

检视英雄（Identify Hero）：查看敌方英雄的资料，耗 MP3 点。

召船术（Summon Boat）：召来已方船只，耗 MP5 点。

空间之门（Dimension Door）：可将施法者传送至附近位置，耗 MP10 点。

入城术（Town Gate）：让施法者回到离自己最近的村庄或城堡，耗 MP10 点。

城市传送（Town Portal）：施法者可回到任一我方拥有的村庄或城堡，耗 MP20 点。

怪物识别（Visions）：可预言一支中立军队的数目和最可能的去向，耗 MP6 点。

驱鬼术（Haunt）：驱使鬼在一个敌人控制的矿区作祟，该矿将停止生产资源，耗 MP8 点。

设置土元素卫兵（Set Carth Guardian）：在一矿口设土精灵卫兵抵御敌军，耗 MP15 点。

设置风元素卫兵（Set Air Guardian）：在一矿口设置风精灵卫兵抵御敌军，耗 MP15 点。

设置火元素卫兵（Set Fire Guardian）：在一矿口设置火精灵卫兵抵御敌军，耗 MP15 点。

设置水元素卫兵（Set Water Guardian）：在一矿口设置水精灵卫兵抵御敌军，耗 MP15 点。

7. **宝物**

终极之书（Ultimate Book）：知识 + 12。

终极之剑（Ultimate Sword）：攻击技巧 + 12。

终极斗篷（Ultimate Cloak）：防御技巧 + 12。

终极权杖（Ultimate Wand）：魔法力 + 12。

终极之盾（Ultimate Shield）：防御技巧 + 6。

终极之杖（Ultimate Staff）：魔法力+6，知识+6。
终极皇冠（Ultimate Crown）：所有技巧+4。
金鹅（Golden Goose）：每天+10000金。
神秘项链（Arcane Necklace）：魔法力+4。
施法者手镯（Caster's Bracelet）：魔法力+2。
魔法指环（Mage's Ring）：魔法力+2。
巫术之叉（Witches Broach）：魔法力+3。
勇者奖章（Medal of Valor）：士气+1。
勇气奖章（Medal of Courage）：士气+1。
荣誉奖章（Medal of Honor）：士气+1。
荣誉之章（Medal of Distinction）：士气+1。
厄运徽章（Fizbin of Misfortune）：士气-2。
雷电钉锤（Thunder Mace）：攻击技巧+1。
铁手套（Armored Gauntlets）：防御技巧+1。
防卫者头盔（Defender Helm）：防御技巧+1。
巨人连枷（Giant Flail）：攻击技巧÷1。
十字弓（Ballista）：使攻城车进攻两次。
秘密盾牌（Stealth Shield）：防御技巧+2。
龙剑（Dragon Sword）：攻击技巧+3。
力量之斧（Power Axe）：攻击技巧+2。
牧师护身甲（Divine Breastplate）：防御技巧+3。
小卷轴（Minor Scrol）：知识+2。
较大卷轴（Major Scrol）：知识+3。
大卷轴（Superior Scrol）：知识+4。
首要卷轴（Foremost Scrol）：知识+5。
聚宝盆（Endless Sack）：+1000金/天。
聚宝挎包（Endless Bag）：+750金/天。
聚宝钱包（Endless Purse）：+500金/天。

游牧民长靴（Nomad Boots）：增加陆地上移动力。
旅行者长靴（Traveler's Boots）：增加陆地上移动力。
幸运兔子脚（Rabbit's Foots）：幸运+1。
纯金马蹄铁（Golden Horseshoe）：幸运+1。
赌徒幸运金币（Gambler's Lucky Coin）：幸运+1。
四叶苜蓿（Four-leaf Clover）：幸运+1。
真实罗盘（True Compass）：增加海、陆移动力。
水手罗盘（Sailor's Compass）：增加海上移动力。
邪恶之眼（Evil Eye）：使诅咒魔法消耗减半。
沙漏（Enhanced Hourglass）：使魔法持续加2回合。
金表（Gloden Watch）：使催眠魔法效果加倍。
草帽（Skullcap）：所有精神魔法消耗减半。
寒冰斗篷（Ice Cloak）：冰系魔法伤害减半。
烈火斗篷（Fire Cloak）：火系魔法伤害减半。
光之头盔（Lighting Helm）：光系魔法伤害减半。
永恒冰柱（Evercold Icicle）：冰系魔法对敌伤害+50%。
永恒熔岩（Evercold Lava Rock）：火系魔法对敌伤害+50%。
雷光杖（Lighting Helm）：光系魔法对敌伤害+50%。
蛇环（Snake Ring）：祝福系魔法对敌伤害+50%。
圣十字（Ankh）：复活、重生魔法效果加倍。
元素之书（Book of Elements）：使召唤魔法效果加倍。
元素指环（Elements Ring）：使所有召唤魔法消耗减半。
神圣饰物（Holy Pendant）：使队伍不受诅咒魔法影响。
自由意志饰物（Pendant of Free Will）：使队伍不受催眠魔法影响。
沉着饰物（Sereenity Pendant）：使队伍不受发狂术魔法影响。
视觉之眼（Seeing-eye Pendant）：使队伍对致盲术免疫。
运动饰物（Kinetic Pendant）：使队伍对麻痹术免疫。

死亡饰物（Pendant of Death）：使队伍对神圣系魔法免疫。

拒绝魔杖（Wand of Negation）：使队伍对魔法驱散术免疫。

金弓（Golden Bow）：使射击能力不受障碍物影响。

望远镜（Telecope）：使探险时视野+1。

政治家羽毛笔（Statesman's Quill）：收买野外部队花费减少10%。

巫师帽（Wizzad's Hat）：魔法持续时间增加10回合。

能量指环（Power Ring）：每天魔法点数恢复2点。

军火马车（Ammo Cart）：提供无限弹药。

税权（Tax Lien）：每天减少收入250金。

可憎面具（Hideous Mask）：阻止野外小股部队加入。

无尽硫磺袋（Endless Pouch of Sulfur）：硫磺+1/天。

无尽水银瓶（Endless Vial of Mercury）：水银+1/天。

无尽宝石袋（Endless Pouch of Gems）：宝石+1/天。

无尽木材（Endless Cord of Wood）：木材+1/天。

无尽矿石车（Endless Cart of Ore）：矿石+1/天。

无尽水晶袋（Endless Pouch of Crystal）：水晶+1/天。

长钉头盔（Spiked Helm）：攻击技巧+1，防御技巧+1。

钉盾（Spiked Shield）：攻击技巧+2，防御技巧+2。

白珍珠（White Pearl）：魔法力+1，知识+1。

黑珍珠（Black Pearl）：魔法力+2，知识+2。

魔法书（Spell Book）：使英雄可以学会魔法。



主题医院 

游戏虫手记

《主题医院》游戏可在 DOS 下或 Win 95 平台下运行，486DX2166 以上机型，16MB 内存，支持 640×480×256 色的高分辨率（也可选 320×200×256 色的分辨率），画面精细，连人物衣服上的纹路都能看得清清楚楚。游戏人物造型多达数十种，再加上数十种物品，数不胜数的随机事件等等，都配有逼真的声音效果。小至千奇百怪的病人因抱怨发出的怪声，大至爆炸、喧闹声，场面大且制作精心。

紧张而又轻松的环境，千奇百怪、荒诞幽默的医疗方案，让人捧腹大笑。有时为了看看一种新的医疗器材出来后会有什么样的治疗效果而不得不停手细细地品味一番，饶有兴趣地观看着医生用针给大头病人放气，然后用氧气充回到正常大小；长舌者可以用长舌剪切机将长出的部分剪除；隐形病人可用喝显影药水的方式恢复；无论是什么意外伤害，只要他还有一口气在，很快就能恢复正常；不良少年在医院找个医生谈谈，也能成为有志之士。其他还有猫王综合症、透明人、苍蝇人等奇怪的疾病。游戏的大胆创意，让玩者充分体味到与模拟游戏传统固有的紧张而严肃相反的感觉。

操作技巧

游戏用鼠标操作，但在游戏后期恐怕会来不及应付。因此游戏设定了一

些热键，最有用的是 F1 到 F5 这几个定位键。在游戏中有些地方是要常常照看的，对于这样的地点，只需要用 Alt + F1 至 F5 进行定位，下次只要敲 Ctrl + F1 或 F5 键就可直接到达，省去了很多麻烦。

而在用鼠标移动物品时也有一些小技巧，如要把摆好的椅子换个地方放时，只需用右键点椅子将其拿起，再按右键转动方向，按左键将它放下就行了。同样，当清洁工对离他不远的垃圾视而不见时；当医生对病人的召唤不闻不问时，可用鼠标右键点一下，再把他放到应到的岗位上。这是非常有效的提高工作效率的方法。

医院布局

游戏中从一片空地选择医院院址开始，确定医院的发展方向，规划和建设医院运转的各种设施，购置新的空地，招聘员工，无所不包。首先要有合理的院区分布，才能有好的收效。每一个区中具体的房屋结构、房中的医疗器材、房中医疗配套特品的摆放等，都至关重要。因为一个医院能否盈利，办得是否成功与医院的布局有着直接的联系。只有合理的布局才能通过游戏后期的高难关卡，在激烈的竞争中生存下来。

医院中，为病人作咨询服务的服务台（Reception)，一定要放在医院的入口处，而且在较难的关卡中，常常需要不止一个服务台，否则病人是会因为等得过久而离去的。

接下来，要规划医院的各个诊室的布局，房间有 4 种类型：诊断室（Diagnosis)、治疗室（Treatment)、诊所（Clinics)、设备室（Facilities)。在规划方面应该遵循一体化原则。即，相关的房间要互相连接，医生办公室（GP's Office)、诊断室、住院部、精神科（Psychiatric Room）等不要离得太远，这有利于病人在就医时采取就近原则，提高医院的效率。特别是在游戏后期，流行病发作的时期，这点是保证医院正常工作的好措施。

在医院每个部门的外面要摆上足够多的椅子，设置饮料机，不要让病人们站着等。否则病人会因没有椅子和饮料而恼怒不已。但一些东西还是要节约的，如饮料机不需要太多，而厕所中的马桶数也只需两、三个就行了。太大的厕所除了看起来豪华外，没有任何实际的作用。但如果没有厕所，则可能会使医院满地污秽。而设置厕所还可得到 10 点快乐值，说明提供舒适环境对医院舒适度的重要性。

房间布局

在规划完医院的总体布局后，接着是房间布局。合理地装饰每一个房间在游戏中也是衡量玩家水平的一个标准。房内外、房与房之间、走道上的布置是否合理，暖气够不够，都成了游戏中不可忽视的环节。如果可能的话，每个房间都应造得足够大，因为宽敞的房间能给人舒适的感觉，这样不论是医生、护士还是病人都会非常乐意到你的医院来，而滚滚的财源也就由此而来。每个房间还要放上至少一个垃圾桶，一个空调，一盆植物，一个灭火器……（让病人愉快可以提高自己的声望值）。房间开的窗户是否足够多也是能改善环境的措施。

游戏中有一种专供医院员工休息的休息室。当员工工作久感到疲劳后就会来到这里恢复体力。这个休息室造得大一点，至少能放进 5~6 张沙发。因为一张沙发一次只能让一个人坐，为了让医生护士们得到足够的休息，多放几张沙发较好。在休息室中摆放台球桌或电子游戏机，可能会使医生们留连忘返，影响正常工作。

其他设施也不可忽视。例如在显眼的地方放一些消防器材，可以对医院的安全等级及患者和工作人员有正面的影响。

人事安排

游戏中可雇用的人员有医生（Doctor）、护士（Nurse）、杂工（Handymen）和接待人员 4 种，医生又分实习医生（小提包图标）、一般医生（手提包图标）和顾问医生（小汽车图标）等，而且还有一些图标表示特殊专科的技能，例如手术刀表示外科、墨迹测试表示精神科诊治的技术，灯泡表示具有深入研究的能力。然后从待聘者中挑选。待聘者工作能力的强弱，可通过照片旁的绿杠的长短来观察。绿杠越长，能力越高。

安排什么样的人物做什么样的工作，关系到了人才的选择和安排；游戏中，优秀的员工是成功的基础，虽说越优秀的人才工资也越高，但是蹩脚的医生频繁治死病人而导致你的声望值下降时，还不如多花钱雇佣几个好些的医生更好。当然，在游戏的后期，可以通过建造训练室（Training Room）让低等级的医生的能力得以提高，但耗费宝贵的人力物力来做这种事，实在得不偿失。

要妥善安排医生们的作息时间，在低峰期的病人较少时，不妨将医生拖

到休息室去休息休息。即使他的疲劳值不高，轻松的工作环境也会让医生们感到愉快。有些优秀的医生很喜欢跳槽，用这个方法比用钱将他留住更为实惠。

还要雇几个勤杂工打扫医院，对设备进行维修。杂工的数目要足够多，否则一个病人的呕吐会引起众多病人的连锁大吐，如果不尽快清扫干净，则整个医院的病人都会大吐特吐，即影响医院的清洁，也降低医院的声誉。

药　房

药房也是最基本的治疗单位，患者诊断后，会来到药房领药服用。药房的配药能力是随着医院研究室的研究结果和进展而增加的。由于常见的感冒都要到药房来领药，药房会变得越来越忙，这时就可以考虑兴建新的药房。

手术室

手术室（The Operating Room）的设置比较容易，但维持运作很难。手术室需要有2名外科医生才能开张。因此医院中外科医生要多聘请几位，才不会出现因病人太多而找不到外科医生开刀的现象。外科医生多了，平时可以支持门诊，急用时再抽调，而且外科医生的薪水也不是太高，手术的盈利却比较大。

研究工作

研究室（Research Room）对医院的全局有重要意义，硬件的配备与强化和软件技术的研究都是需要靠研究室来开发。从长远考虑，只要可能，应该尽早建立研究室，研究室需要有专门研究能力的医生来主持。在医院所列出的5种研究项目中，建议将治疗和诊断两项调高，其他的三项在实际工作中用处不大，可以不管。

医疗科室

随着时间的推移，就要逐渐设置一些别的医疗科室。作为综合性医院，种类越完整，越能处理更多的病人，竞争能力也越强。游戏中的医疗科室有些千奇百怪，有些让人忍俊不禁。

初步诊断室：病人来医院看病最先进入的地方，初步判断病情，决定治疗方式，采取一些应急措施。

一般诊断室：诊断一般疾病。

病房：为需要住院治疗的病人提供的房间。

精神病诊断室：治疗精神有问题的病人。

大头病治疗室：专门治疗大头病。

秃头病治疗室：专治秃头病。

弛舌病治疗仪：专门用来治疗舌头松弛症的仪器。

骨科：专治各种骨折。

辐射治疗仪：治疗受辐射伤害的病人。

光电仪：专治多毛病。

DNA 重组仪：专治 DNA 变异的病。

心电图室：检查病人心、肺功能的诊断室。

药房：病人取药的地方。

手术室：最少需要 2 名外科医生才能运转的治疗室。

X 光透视室：透视病人的身体，检查身体内部是否有异常。

放射室：比 X 光透视室先进，检查病人身体内是否有异常。

血液化验室：化验、分析血液各项指标。

高级放射室：游戏中最先进的检查诊断设备，诊断率很高，几乎没有不能诊断的病。

训练室

训练室是医生接受培训和进修的地方，必须由具有顾问等级的教授医生来主持。训练室教导其他医生，提高普通医生的能力。当受训的医生较多时，训练的时间就会延长。经过训练提高能力后，会自动升级。升级后要进行实习，实习时拿的是升级前的工资，干的是升级后的工作，从节省成本来讲也是很划算的。训练室中多添些书柜和骨架会减少训练时间。

贵宾参观

医院可能会有贵宾参观。贵宾来之前会先发通知，询问是否可以参观。贵宾参观后，如果给予好的评价，会受到奖励。如果评价不好，医院的形象和名誉就要受到伤害。当全年度医院的名誉值超过 400，会得到一份优厚的奖品。接到贵宾参观的通知后，可以做一些临时抱佛脚的工作，多派些杂工扫打、摆放消防器材等，都会提高贵宾的评价。

打老鼠

医院里会有老鼠出现。老鼠传染疾病，要将它打死。由于按平时的速度，

不容易打中老鼠，可以按数字键 1～5 调节游戏速度，这样打起来就容易多了。一年内打死的老鼠超过 25 只，会得到鼓励奖。

游戏攻略

游戏分成 12 个小关，当你建成一个医院，就会收到董事会的感谢信，并委托你去开办另一个更高层次的医院。玩家每过一关，虽是千篇一律的评价，但给人的感觉却与以往的模拟游戏大不一样了，因为玩家可在每个小胜利中都得到满足，无需到最后才有满足感。游戏也有同行业竞争排名次的方式，增加了紧张程度。

第一关

过关条件：声誉 300，总资产 1 万，治愈人数 10 人，治愈率 40%，医院价值 5.5 万。

此关难度较低，在设施方面只要建造服务台、一般诊断室、精神病诊断室和药房，员工只要有服务小姐、医生、护士，基本上就可以过关。此关中，大头病频繁出现，可建造一间大头病治疗室专门医治此种病症，使医院的各方面迅速发展，迅速过关。

第二关

过关条件：声誉 300，总资产 1 万，治愈人数 40 人，治愈率 40%，医院价值 6 万。

与上关相比，难度有所增加，设施也要多建造一些。但只要把服务小姐、医生、护士、杂工等安排妥当，也容易完成任务。这关的难点是医院价值不容易达到，玩家可增加员工、改善医疗环境、添置新设备、购买新土地等方法，以达到过关条件。

第三关

过关条件：总资产 2 万，治愈人数 60 人，医院价值 8 万。

这关的难度同第二关差不多，不同的是过关条件高了些。从这关起增加了手术，但这关需要做手术的病人并不多，所以可以不修建手术室。

第四关

过关条件：声誉 400，总资产 5 万，治愈人数 200 人，治愈率 45%，医院价值 12 万。

从这关开始，游戏的难度开始大幅度增加，人才缺乏，只有 3 个主治医

生，因此要建训练室，自己抓紧时间培训人才。这关有地震出现，破坏力很强，有可能毁坏设备，造成重大的经济损失，并使医院声誉降低。对付地震的方法是，当地震发生时，马上储存进度，当地震完了后，再读取进度，并放慢游戏速度，更换全部损坏的机器。

第五关

过关条件：声誉 500，总资产 8 万，治愈人数 300 人，医院价值 13 万。

与上关同，但难度增加。

第六关

过关条件：总资产 15 万，治愈人数 300 人，治愈率 50%，医院价值 14 万。

此关频频发生地震，对地震只能靠耐心，反复存档，此关将有传染病发生，但对游戏进程影响不大。

第七关

过关条件：声誉 600，总资产 20 万，治愈人数 350 人，医院价值 16 万。

此关会发生传染病，控制传染病会使医院的声誉大增，失败了医院的声誉会降低，还要罚款。因此此关要步步为营，打好基础，免得到时候措手不及。当传染病发生时，可马上存档，在规定的时间里（在右下角的时钟显示，时钟全部变红则表示时间耗尽）将传染病治愈即可。

第八关

过关条件：总资产 30 万，治愈人数 400 人，治愈率 55%，医院价值 18 万。此关地震和传染病交替出现，而且出现频繁，有了上两关的经验，利用存档取档方法，应该能够解决。

第九关

过关条件：总资产 40 万，治愈人数 500 人，治愈率 60%，医院价值 20 万。

此关与上一关大同小异，但条件更苛刻一些，治愈率提高了，要治愈的人数也增加了。

第十关

过关条件：声誉 650，总资产 50 万，治愈人数 500 人，治愈率 65%，医院价值 22 万。

此关大体与上关相同，但怪病很多，在没有完全的把握下，不要自己亲自治疗新的传染病，而只治疗那些已经公布的传染病，而将没有公布的传染病人转院治疗。

第十一关

过关条件：声誉700，总资产50万，治愈人数600人，治愈率70%，医院价值24万。

与上关同，但难度很大。

第十二关

过关条件：声誉800，总资产75万，治愈人数750人，治愈率70%，医院价值25万。

这是最后一关，基本情况大致相同，只是难度又提高一级。

游戏秘技

1. 跳关

在Win 95下的"Run…"框中以"…\ospital-Lx进入游戏（…\代表游戏所在目录，x为所选的关数），可跳到所需的关。例如跳到第五关可以写成hospital-L5。

2. 秘技

在处理突发事件时在传真机上输入24328，再按下传真机右边的绿色按钮（Send），即可激活以下秘技：

7287：结束本关后可进入一个打老鼠的关；

Ctrl + C：完成所有的研究；

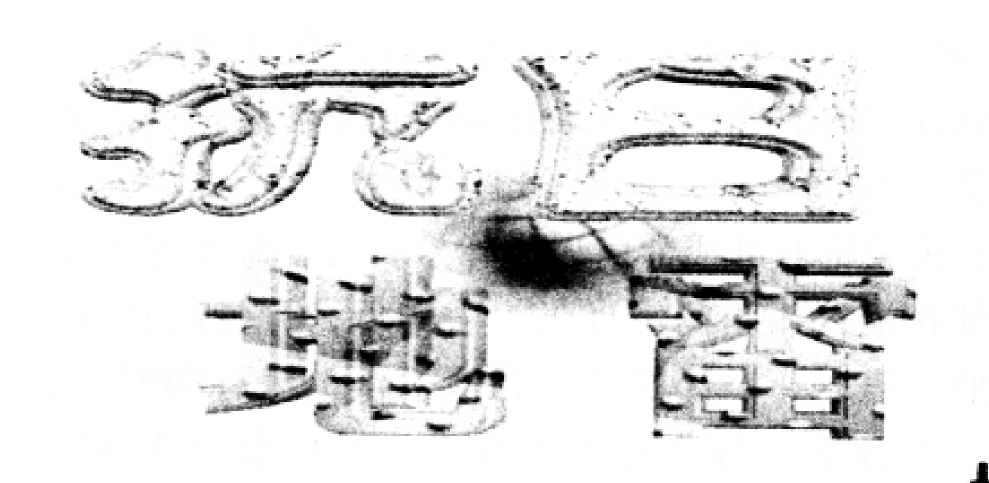
Ctrl + M：日期跳至月底；

Ctrl + Y：日期跳至年底；

Shift + C：增加10000美元（一直按住不放，资金会以千元为单位迅速上涨）；

F11：游戏失败；

F12：游戏获胜。





游戏虫手记

爱国主义游戏由于其题材的缘故，所以一向是受到国内玩家的青睐。同样，《地雷战》一听到其名字就让人有一试身手的欲望。该游戏的创意十分出色——实际也是利用了“名人”效应，将中国人熟知的双枪李向阳、小兵张嘎、肖飞、雨来等等抗日战争时期的传奇人物巧妙地串联起来。游戏采用的是战棋方式，倒是十分容易上手。

刚拿到这个游戏时，我只是觉得该游戏的选材很不错，不知道其内容实质到底如何，但一上手我就被它的故事情节、英雄人物、画面设计和音乐音效深深地吸引住了，使我欲罢不能，经过数昼夜的艰苦奋战，终于消灭了闯入家园的侵略军，占领了平阳县城，完成了自己的历史使命。我在心里大呼爽快，简直是太爽了！

首先，其故事主要取材于我们大家所熟悉的脍炙人口的游击队抗日的故事，例如平原游击队、白洋淀保卫战、地道战、地雷战、铁道游击队、烈火金刚、突袭高家庄以及狼牙山五壮士、平型关大捷和台儿庄血战等等。

而其中的英雄人物更是我们小时候熟悉和崇拜的偶像，如《小兵张嘎》中的张嘎子，朱老忠，《地雷战》中的赵虎，《平原游击队》中的李向阳，《烈火金刚》中的史更新、肖飞、兰姑、柳忻、

李霜泗，《铁道游击队》中的刘洪、李正、鲁汉等，和这些英雄一起作战，演义着类似真实的故事，使我颇有身临其境的感觉。李向阳提着双枪杀入敌阵，撩倒一个，消灭一个，缴获一只三八大盖枪；史更新端着一挺机关枪对准成片的鬼子猛烈扫射，眼见着鬼子一个接着一个被打翻在地；孤胆英雄肖飞为救柳忻，只身闯县城，只见他手一扬，啪地一声，一个汉奸扑倒在地，再也没有爬起来；刘洪和鲁汉扒火车、炸铁道，战斗在铁道线上，打得鬼子魂飞胆丧。让我更感快感的就是一个个甲级战犯充当的鬼子头目，被玩家领导的游击队干掉，而成为他乡的孤魂野鬼，让我们每一个中国人都会为之叫好，只有这样才觉得解气。这些战犯中没有一个不是对中国人民犯下滔天罪行的人，他们中有：

松井石根：上海派遣军司令，“南京大屠杀”的制造者；

谷寿夫：日军第10军第6师团师团长，“南京大屠杀”的制造者之一；

富冈、野田毅：日军少尉，因在“南京大屠杀”中进行杀人比赛而臭名昭著，前者一次杀中国人105人，后者杀106人；

山田博士：日军高参，毒气和细菌专家；

冈村宁次：日本华北方面军总司令，在中国实行“三光”政策，在华北制造了大量的无人区，后任日本侵华方面军总司令；

土肥原贤二：日军关东军特务机关长，策划溥仪出逃及成立伪满洲国，后任日本第一军第14师团师团长；

寺内寿一：北支那方面军司令；

板垣征四郎：日军第5师团师团长，是侵占华北的主力干将，在台儿庄之战中受到重创；

矶谷廉介：日军第10师团师团长，是侵占华北的主力干将，在台儿庄之战中受到重创。

其次，该游戏地图种类繁多，有的丛林山脉交错，有的则是大片的平原，还有的水路桥梁纵横……地形地貌各不相同，各关的敌

人部队的配备也不一样，因此需要我们采用不同的战略战术来打击敌人。有些关需要采用在后方预设雷场，然后诱敌深入雷区，用地雷将敌人送上西天；有些关则要争取时间抢占隘口，阻击敌人；有些关需要诱使敌人各个出击，然后各个击破；还有些关我们则要采用围点打援。从丛林战到平原战，再到城市攻坚战；从游击战到歼灭战，多种战术的配合使用，让您宛如一位昔日叱咤风云的“抗日将领”。

另外作为大陆首发原创 WIN95 下的战棋类游戏，就其制作水平而言可以说是该类游戏中顶尖的。其画面与音效我想来想去只有一个词汇可以形容它，那便是维妙维肖，不信您看手枪队、步枪队、冲锋队、机枪队、重机枪队、民兵队和野战队端枪的架势与打枪的动作都各不相同，各种马队所骑的马匹也各有各的形象，而自行车、摩托车、汽车、运兵车、装甲车、坦克、大炮更如实物放在上面一般。其音效更值一书，战场上各种部队运动的声音、各种武器攻击及地雷的爆炸声各有各的特点，让您一听，就会认为简直是绝了；村庄里那鸡鸣狗叫、空山鸟鸣更使您体会到当时那种乡土氛围。而它的音乐也会让您为之叫绝，不同场合有不同的音乐，在村庄休息时演奏的就有我们熟悉的《老乡们，大家快来参加八路军》、《南泥湾》、《西边的太阳就要落山了》等等；战场上鬼子来犯时演奏的有《鬼子进村（樱花之歌）》；我军打击鬼子时则演奏《大刀向鬼子们的头上砍去》、《保卫黄河》，非常能烘托气氛，另外还有许多我不知名的音乐也淋漓尽致地表现了战场上的紧张气氛。

故事背景

1942 年八路军为了打击日军的嚣张气焰，提高全国人民的抗日信心，对日军发动了百团大战。百团大战虽然打击了日军，但同时也使日军将主力用于对付八路军。日军华北方面军总司令冈村宁次亲自指挥日军第 41 兵团 5 万余人，在大量伪军的配合下，对八路军根据地展开了号称“铁壁合围”的“五·一大扫荡”，实行烧

光、杀光、抢光的“三光”政策，给根据地人民带来了深重的灾难，根据地大幅减少，日伪气焰十分嚣张。

为了打击日伪军的疯狂进攻，我党充分发挥人民战争的威力，在保存自己的前提下消灭敌人。在敌占区，我主力部队改变战术，化整为零，组织武工队深入敌后进行游击活动，调动一切抗日力量，利用地雷战、地道战、麻雀战等多种游击战术在敌后骚扰、牵制和消灭敌人。

本故事的主人公是八路军晋察冀军区司令部派往敌占区平阳县的一位游击队大队长。面对强大的日伪政权和日伪力量，面对有爱国热情的地方武装，面对六亲不认的土匪，面对若即若离的国军，面对无可奈何的伪军，只身一人的我大队长怎样才能发展自己的队伍，打击日本侵略军和汉奸伪军，消灭日伪政权，最后完全占领平阳县，完成自己的历史使命呢？

宝剑出鞘，钢枪上膛，去消灭闯入家园的豺狼吧！

游戏攻略

第1关　穿越桃花岭

受上级委派你只身进入敌战区平阳县组建游击队，开辟抗日根据地。穿过桃花岭，到达地图右上角村庄可取得胜利。

一开始上方山脚下有一宝箱，可先取宝，然后迅速向岭口进攻，注意避开敌探照灯（7个回合后出现），如果在第6个回合，你还没被敌人发现，两个伪军将进入碉堡休息，为了取得经验，最好利用碉堡消灭两个伪军，你的等级将得到提升。过了碉堡以后，有左右两条道路，从左边走，如果你前面没有消灭两个伪军，在这里将会遇到，从右边走，将会遇到埋伏在山口的3个敌人，这3个敌人等级较低，你可以轻松消灭他们。

第2关　营救朱老忠

为掩护刚到的县委书记李正同志，朱老忠同志被敌人抓走了，关押在左上方敌人牢房内，趁敌人将其押到县城前把他救出。

朱老忠已经被敌人折磨得只剩一口气了，注意将敌人注意力吸引过来，不要让敌人攻击朱老忠，救出朱老忠后立即给他补给，他就可以加入战斗了。

朱老忠所属大刀系，武力较高，攻击力较强。

第 3 关 攻打赵村

为了在平阳县开展工作，你带领着朱老忠到赵村去摸情况，碰上大队的鬼子向赵村进发，赵虎与张嘎正在使用地雷跟鬼子开战，你与朱老忠迅速赶去消灭敌人。

本关一开始赵虎与张嘎就加入队伍，其身上各有一个地雷，在鬼子必经之路埋设地雷，先勾引两个过来炸死再说。赵虎所属民兵系，张嘎所属儿童系，攻击力、防御均一般，不要急于让他们正面参战，等到你与朱老忠把敌人打得差不多了，再让他们上前，战斗胜利后，学到了制造土雷的技术。掠夺是儿童系特有的策略，如果你舍不得鬼子身上的装备被一起炸掉，可让嘎子在敌人炸死之前先去掠夺一把。

第 4 关 接应李向阳

上级派李向阳前来协助工作，路上与敌人遭遇，你带领队员前去接应，保证李向阳安全到达。

在五回合内赶至李向阳身边进行补给，布设地雷阻止敌人前进，你尽快与李向阳正面接触，使得李向阳加入队伍接受指挥。获胜后，回赵村休息时，民房中能学到伪装雷制造技术。

第 5 关 处决高敬天

花坪镇伪镇长高敬天（特务头子高得远的老子）是个铁杆汉奸，民愤极大，攻打高家大院处决高敬天有利于以后开展工作。

集中力量快速打下镇门口，留下人手在门口埋雷，因为 12 个回合后在下方出现敌人援兵，所以尽量在 12 回合内歼灭敌人。然而不要急于围攻高敬天，选择有利位置，待敌援军被炸后，迅速出击消灭之；也可在敌人援军出现之前，埋上四排土雷，每排三个，刚好能把所有的援军炸死。剩下高得远一个，当然不会成问题了，可以用他来练练手。攻下花坪镇，民房休息时学到石雷制造技术。

第 6 关 攻打李村

趁李村敌人的力量比较薄弱，将其解放。

可选和李向阳同行打头阵，朱老忠为侧应，一起挺进，先把伪军消灭，七个回合后我方会有史更新和兰姑两人加入队伍。引诱鬼子冲出，山谷是必

经之处，可充分发挥地雷的作用，然后与史更新、兰姑会合向日军主将冈部直三郎发起进攻……史更新所属步枪系，武力较高，攻击力较强；兰姑所属妇女系，医疗为妇女系特有策略。

第7关　接应肖飞

在北平读书的柳忻回到施南镇，发现已家破人亡，不得已前去白洋淀投靠舅父李霜泗，出城被鬼子调戏，恰被“单打一”肖飞遇见。接应肖飞，消灭所有敌人。

本关柳忻不受控，肖飞救了柳忻以后，快速向右方小桥移动，建议在桥下方挡住敌人对柳忻追赶。肖飞身上有补品，可用“疑兵”术让敌人的狼犬队停止攻击。我方主力兵分两路，一批向阻击柳忻的敌人进攻，另一批由自己率领去支援肖飞，顺便在路上可消灭去阻击柳忻的敌人；分派一人向左下角的箱子移动，试试看会选得到什么难得的宝物；最后集中兵力消灭追赶的敌人。新加入队伍的肖飞所属手枪系，策略较多；柳忻为女子骑兵系，智力较高，利于补给和施展“疑兵术”。在李村民房休息时得到制造铁雷技术。

第8关　攻占土桥

为了壮大我军的力量，组织决定争取白洋淀李霜泗加入我军。土桥为进入白洋淀的必经之路，所以首先要攻占土桥。

土桥易守难攻，由日军中队长谷寿夫把守。先集中力量逐个消灭土桥外围的敌人，敌人的摩托兵比较厉害，用地雷炸之，可大大节省回合数。攻打土桥时，派一生命值高的人员多携雷，从敌侧进入土桥，先可捡了宝箱，然后与正面进攻部队同时引诱敌人冲出，用地雷消灭敌人大部，最后向土桥发起总攻，手刃谷寿夫，顺利拿下土桥。在土桥民房休息时可得到蝎子雷的技术。

第9关　救援白洋淀

敌军调遣两个中队的日军妄图阻止我方与李霜泗的汇合，想抢先消灭李霜泗。我方一边派柳忻与肖飞去同李霜泗接触，一边派部队去阻击围剿李霜泗的日军。

本关李霜泗不受控（位置不动），柳忻与肖飞可在其正下方桥头、桥尾埋上石雷采取迂回战术，消灭右下方进攻的敌人，如没有消灭完敌人，则撤至李霜泗处一同抗击，我方主力则迅速截击歼灭左上角进攻之敌。胜利后李霜

泗与张长庚加入队伍，并且把白洋淀变成了我游击队向附近地区开展工作的重要根据地。李霜泗所属骑兵系，智力与武力都较高，今后可作重点培养，张长庚所属炮系，武力适中，攻击范围较大。

第 10 关　保卫白洋淀

日益壮大的游击队成为插人敌人心脏的一把钢刀，敌人恼羞成怒，聚集大量部队前来征剿，一场伏击战在白洋淀附近打响了。

本关“雁北九雄”之一的九爷（属炮系，武力较高，攻击范围较大）加入队伍，并且带来了引发雷制造技术，让其先在半岛边缘骚扰敌军，敌人动用了机械化部队，移动快，攻击、防御均很高，采用敌进我退的战术，边撤边埋雷，让地雷把他们送上天，然后再向敌主力移动，这时让九爷一同出击，向敌人的主力部队发起总攻，同时可派出一队员绕道取图左下角宝箱，可能会得到一件难得的宝物（笔者在此处得关键物品：《论持久战》）。

第 11 关　解救村民

敌人在萧家庄抓走了大量青年去平阳县城做劳工，现关押在三个地方，在敌人带走他们之前救出被抓去的村民。

我方部队兵分两路，一支部队从左向上进攻，主力部队则从右向上进攻，消灭中间与右上方的敌人，每消灭一处敌人，把村民从房子里救出来，雷石柱在图中的村庄内被救出后，立即加人队伍。如果在 21 个回合以前消灭完敌人，则我方顺利拿下了萧家庄，否则敌人援兵会在左上方出现，因此可以事先埋好地雷静候敌人，可以用此来提高我方人员的经验。战斗胜利后，在萧家庄的民房中可以学到磁电雷制造技术。

第 12 关　解救林嫂

敌人的特务组织夜袭队抓走了八路军家属林嫂，林嫂中途逃走。在敌人追上并杀害林嫂前消灭敌人，救回林嫂。

本关林嫂不受控制，我方支援部队配置在上方与右下（两名队员）两处，本关建议带着朱老忠出战，因为敌人的狼犬队非常可恶，会很快追上并扑咬林嫂且对林嫂的攻击力特强，而朱老忠穿着靴子可在丛林中行进五格，这样他才能在敌人狼犬队将林嫂咬死之前阻击住敌人。我方右下的两人从右下方引走一部分敌人，逐个用地雷消灭；主力部队则从正面支援朱老忠。林嫂所属妇女系，医疗术为妇女系特有的策略，既补士气又救命。

第13关　抢夺粮食

敌人抢去了大批的粮食放在冉庄外的据点里，准备给进山讨伐的鬼子运去。消灭敌人，夺回粮食。

进入据点必经两座小桥，这里有伪军防守，可轻松将桥口敌人消灭，但是据点中的鬼子部队数量较多且分东西两股，我方可采用“双管齐下”的手段同时出击，西边之敌可以硬打，东边的敌人采用单个诱出的办法，待西边之敌消灭后，再来个合击，就胜券在握了。干掉所有的敌人，可从碉堡中救出一儿童——雨来，随即加入我方队伍。雨来所属儿童系，掠夺术级别较高，可用此术夺取敌人武器和宝物。

第14关　保卫冉庄

敌人为了夺回粮食，纠集大量兵力进村扫荡。狡猾的日军司令松井石根兵分两路，一路进村攻打游击队，一路在汉奸的带领下在村外寻找地道的入口。

敌人实力很强，分两路进犯，左路敌人机械化部队不少，移动迅速，我方左侧人员迅速后撤，外围建起地雷屏障，外围依托防御高的人员进行阻击，边撤边布雷，同时使用疑兵策略减缓敌人攻势，集中火力先对付防御弱的敌人，右侧有条小河，河上架有一座桥梁，可用地雷封锁桥头，采用引雷和普雷连环埋法，可以有力杀伤敌人，战斗中武工队员魏强、赵勇刚从地图左下角赶到加入队伍，使最后对敌人作战实力大增。胜利后，来不及休息，马上进地道去消灭另一批入侵之敌。

第15关　地道激战

村外的鬼子在汉奸高得远的带领下，找到了地道的入口，已经进入地道。在地道内消灭来犯的敌人，保护村民和粮食转移到安全的地方。

地道里不能使用地雷，只能跟敌人展开对攻，我方下地道人员很少，所以集中火力逐个击破，处处开花只能使时间拖得更长。

第16关　打火车

敌人将抢夺的大批粮食用火车运走，在飞虎队刘洪、鲁汉的支援下，截住火车，夺回粮食。火车停下来后李正会带老百姓来搬运粮食，打退救援敌人，保证搬运粮食的老百姓安全地搬运完所有粮食。

8回合后，敌人从铁路左右两边出现，敌方有数辆铁甲运兵车，攻击防御

均很高，所以在铁道上多设置几颗地雷，关键是消灭它，我方左右防守队员不易分开太多，可在外围设置雷区，先炸几个鬼子，剩下的残兵收拾起来就容易多了。

第 17 关　过铁路

护送一队科学家去大后方。在敌人装甲车来到之前攻下敌人据点，使伪军中队长反正或消灭。

本关在你接触伪军中队长康伯充后，可以策反他，如策反康伯充可使战斗简单化，如果把伪军全部消灭，敌人装甲车会从铁路上出现，在铁路上欲先埋好地雷，可以让敌人有来无回，可以大大提高队员的战斗经验。

第 18 关　夺取武器

八路军的主力需要武器进行补充，刚好有一列给鬼子运送武器的火车经过。消灭火车上的敌人，在物资中找到 5 箱机枪即可。

本关机枪主要在车厢中的草堆中寻找，走至某些位置即可找到机枪，建议在游戏中使用存取大法。敌人队伍中有忍者出现，攻击线路：直线，攻击力很强，但防御弱，我方采用分散队形进攻，利用车厢的狭长地带，不给对方夹攻的空间，可将敌消灭。建议在消灭完敌人后再取走最后一箱机枪。

第 19 关　智擒郑之光

敌翻译官郑之光回家探亲，借机会说服他反正或消灭他。

本关在左上方、右下方将会出现强大的援军，因此开始时，我方左边的人员应尽快向中央靠拢，不要与敌人的夜袭队恋战。另外本关也是使用地雷的大好场所，要注意应用地雷战术，使全体人员尽快升级。

第 20 关　义收金花婆

清风寨寨主金花婆武艺高强，是个自行其道、不信国、不信共、仇恨日本人的绿林巾帼英雄。李霜泗前去游说，条件是派一个人与其比武，赢她则加入。派一个人和金花婆比武，谁先干掉三个敌人谁为者胜。

本关金花婆行动迅速而且攻击力极强，本人打了三次都没能赢她，其中有一次我想取巧，抢先去把她那边的一个鬼子干掉，结果电脑却将他记入金花婆的账下，还有一次本人干掉了两个鬼子，得到了一本《少林真经》(不可多得的宝物)，但笔者看到金花婆攻击力极强又会医疗和疑兵等策略，实在是一个不可多的人才，这时我才体会到鱼与熊掌不可兼得的感觉，最后我选择

了金花婆。本关的攻关技巧是多带几个地雷，对鬼子连打带炸，可抢在金花婆之前消灭三个鬼子。笔者由于时间关系没能享受到鱼与熊掌兼得的乐趣，相信玩友们可以摸索出来。

第21关　增援鸡公山

国民党一支部队在鸡公山和敌人接火，眼看不支，派兵前去增援。国军营长方仲雄经说服可加入队伍。

本关敌人下方的机械化部队较为厉害，而其守桥部队相应较弱，我方下方部队也相对较弱，同时本关国军人员的伤亡情况直接影响游戏的得分，因此我下方部队一定要尽快冲过桥去接应国军部队，留下一两个队员在桥头阻击敌人机械化部队（注意应用地雷战术），我左边部队也要尽快冲过桥去支援下方部队和国军。

第22关　汉奸的末日

驻守在太平镇的汉奸特务高得远投靠日本人残害同胞，无恶不作，干掉他！本关伪军虽然多但比较分散且装备较差，比较容易攻克，只是太平镇的围墙绕起来费时，而且本关要求20回合内结束战斗，因此为了节约时间，我方三部分兵力应分头出击。

第23关　攻打黑风寨

一架美军战斗机被日军击落，飞行员彼德跳伞落到了天池山。上级命令一定要在日军前面找到飞行员彼德，将他救出。上天池山的两条必经之路，一是黑风寨，为土匪向天虎、向天豹的老窝；一是长湾，为敌军据点。向向天虎借路时双方发生冲突。

向天虎、向天豹被消灭后可以枪毙、放逐或收编。由于向天虎、向天豹武力很高，笔者建议将他们收至麾下。本关唯一要提醒玩家注意的就是要想得到高分数，应把所有喽罗和向天豹收拾完后再干掉向天虎，若您先干掉了向天虎，则其他敌人不战自败，您消灭的敌人少，也就无法得到高分了。

第24关　营救彼德

为了抓到彼德，鬼子带着大批的特务、忍者、相扑手和狼犬队也到了天池山。消灭所有敌人后在山洞里找到并带回彼德。

本关我军分左右两路出击，因敌军左面势力较强，因此注意应当将我军左面部队配置强些，而右路部分队员也应在适当时候向左面运动去支援左路

军。彼德可能在某个山洞之中，当您快将敌人消灭完时就可让队员到洞口去找出彼德了。过关后到民房去一趟，彼德会教您遥控技术，从此您就可以制造遥控雷了。

第25关　突袭长湾

长湾地处天池山之后，顺手消灭之。伪军黄成杰、田大山会反正。

这一关我军左右两队人马先分别对付城外田大山与黄成杰的伪军，由于伪军装备一般，所以不用吝啬，能用地雷解决尽量用地雷解决（当然最好是在敌人快死的时候再送给他一个土雷)。另外这一关伪军多为长枪队，也为我们使用地雷提供了好机会，这样打完本关后，您会发现我军多数将士连升三级，有的已经跳了六七级，我想这也是设计者为玩家着想吧。还需要注意的是这两股伪军中要把田大山留到最后一个消灭，否则其他的伪军包括黄成杰都会投降。城外伪军消灭之后，城里的鬼子在您领导的游击队面前还不是如探囊取物般手到擒来。

第26关　攻打施南镇

施南镇是平阳县除县城外的第一大重镇，和平阳县城互为犄角之势，拿下施南镇就等于打开了平阳县城的门户。趁平阳县城里没有大量援兵时攻打施南镇。柳忻因家在施南镇，必须参战，并在战斗中受伤。

这关魏强会带着赵勇刚、雷石柱到城里放火，然后跑到后城门，由于他们力量比较单薄，所以只能在后面搞点小打小闹，在后门逐个引出几个敌人用地雷结果他们；城市攻坚战主要要靠我正面强大的游击队，当然几个回合之后，杨铁山和周亮会从后门加入，但这个时候我想您已经将城里闹了个天翻地覆了。

第27关　孤胆英雄

柳忻在攻打施南镇时身受重伤，必须派一个人化装后去平阳县城买药。可选择肖飞或李霜泗去，这个选择对于将来的结局会起到很重要的作用。

买到药出城时将被敌人发现，一路追杀。不管选择谁去买药，都可以带上几个遥控轰天雷，配上冲锋枪与盒子炮（笔者这关已经将肖飞转职成了重机枪手了，所以我带的是一挺重机枪)，带着《论持久战》。李霜泗还可以骑着雪青马，一路把敌人消灭掉，顺利完成买药的任务，把柳忻从死神手里救了出来。这里还有一种简单的过关方法，尽管一路往下冲，只要冲到下方城

门口，就可以顺利过关，但是要想得高分，还采用第一种方法。笔者建议采用第一种方法，因为只有得高分才能多进几个隐藏关去过把隐。

第28关　施南镇保卫战

敌人主力回到平阳县城，得知施南镇被我军占领，于是疯狂反扑。

本关敌人带着工兵出战，他们会把我方埋的地雷起出，所以上来先消灭敌工兵队，敌机械化部队则可以用地雷招呼他们，当然如果要缴获敌人的装备则应打掉它，另外如果您培养的童子军足够强，也可让他们先用掠夺术将敌人的装备夺过来后再炸掉它们。

第29关　保卫红岩寺

游击队正在研究攻打平阳县城的方案，突然得到情报说一队日军正护卫着日军高参山田博士到了红岩寺，准备把那里的众多珍贵文物运去日本。为了保卫文化遗产，干掉山田！

山田属性是骑兵，一开始就是狂逃，俗话说作贼心虚。我方队员分两路追击，同时受到敌人的阻止，我方选出一人主追，其他人员全力进行掩护，迅速消灭挡路“鬼”，四回合后，图右上方会出现国民党军，使追击情况暂处平缓，但第十回合后，敌人在图左上方出现接应部队，所以把山田拦截在什么位置是本关的关键，在图中上部的村庄附近围住山田，围而不打，等敌人的接应部队出现一同消灭，管叫敌人有来无回。你和陈怀忠接触后，他将加入队伍。

第30关　刺杀川岛芳子

山田被杀，日本陆军总部大为震怒，特派老牌特务川岛芳子从上海前来平阳调查此事，正在上海追杀川岛芳子的军统特务傅正明也跟踪而来。协助傅正明干掉川岛芳子。

本关注意遥控地雷和普通地雷配合使用，因为川岛芳子的防御力极高，普通攻击很难奏效。另外傅正明不受控制，还要防止他被炸死。若要取得高分，采取两路夹击之势在川岛芳子被炸死前将敌人全歼，为了阻止川岛芳子前进，可在她经过的路上埋设土雷，为我方人员争取时间以消灭其他敌人。若要轻松过关，只需尽快将川岛芳子炸死即可。如果川岛芳子被困，小心她的空袭策略。

第31关　红岩反击战

因为山田和川岛芳子之死，平阳日军司令松井石根大佐被华北日军总司

令冈村宁次枪毙。为了消灭游击队给天皇一个交代，陆军总部派遣老谋深算的桥本大佐来到小小的平阳县城。桥本果然非同小可，游击队第一次和他交手，就发现已经被包围了……

本关敌人非常强大，其主力主要集中攻击我方上下两处。我方应多带重机枪手出战，另外要将李霜泗和金花婆婆等机动力强的队员配置在下方，并让他们在下方城门附近埋设几个引发轰天雷和遥控轰天雷，等敌人集中于地雷附近时，遥控引爆地雷，将会成片消灭敌人，这样下方的敌人基本可以解决了。对于上方的敌人则要集中重机枪队先消灭敌人的炮队，同时注意集中打击某一侧的敌人。如果您将包围我方的敌人消灭，这关将会很容易过关。若要得高分，可在此时兵分两路，一路打击敌人左上角的桥本部，一路去对付北边的装甲部队，将敌军全歼。若只求过关则只要消灭北边的敌装甲部队，将李正护送到北方的村庄即可。对付装甲车采取贴身肉搏的办法，详见经验谈。

第32关　夹击桥本

桥本在撤回平阳途中遭到国民党部队唐联西（兰姑的未婚夫）的伏击，我军乘机夹击桥本。

鬼子遭到伏击，前四回合内被伏击的鬼子不还击，平阳城的鬼子则冲出救援，我方迅速出击，派主力把平阳之敌堵在城门口，令一到两人去埋地雷，我方的地雷对国民党军也有伤害，建议采用遥控雷和引雷套埋方式，起爆时，一举歼敌大部，防止敌人的垂死挣扎造成不必要的损失，国民党军的伤亡对本关的得分有关键性的影响。要想收唐联西，可让兰姑与之接触。

第33关　袭击军火库

桥本的部队已经大幅度减少了，一举拿下平阳县城！攻打平阳县城的第一步，拿下平阳县城的军火库。

本关分路出击，而敌人城外有一大队人马将会向右下方城门驰援，我方左路军要负责牵制一部分敌回援部队，而右路军则在敌人右边城门附近布设雷区，等待敌人入瓮，解决完敌人驰援部队和城门处的炮楼后，对付城内的敌人则要稳扎稳打，将敌人一部分一部分地引出加以消灭（这叫引蛇出洞）。

第34关　袭击军营

攻打平阳县城的日军军营。

日军军营可谓是“铜墙铁壁”，我方进攻部队被分为三路，正面为主力，但敌人正面防守最强，碉堡众多，尤其是还配备了四辆坦克，所以做好攻坚战的准备，不要急于投入大兵力进攻，采用各个击破的战术，我方右路人马可以扫除敌军营外围防御工事，左路人马直捣敌人心脏，阻止敌内部力量增援外围。本关确定的进攻思想只有一个字：“打”！

第35关　攻打县城

占领平阳县城区。敌人外围据点已经被我一个一个拔除了，县城就在眼前，以游击队现在的实力应该是攻占平阳县城的大好时机了。

本关主要战法就是逐个引诱，各个击破，此次我方分四路将敌人县城的四个门口堵死了，下方注意不要让敌人炮楼发挥作用，在解决附近之敌人时附带将它炸毁可谓之上策，上方敌人有点难啃，但只要步步为营，也不至有什么大碍。

第36关　大决战

日军在最后堡垒里负隅顽抗，去和桥本一决高低！

本关我军分左中右三路出击，开始左右之中较强的一路单独向上冲，另一路则向中路靠拢，中路上去埋地雷，将敌人最先冲下来的坦克及冲锋队引入雷区，一片火光之后相信所剩无几了，即便剩下一些，凭我两路军的实力也能轻松地消灭它们，剩下的攻城战应该不是什么大问题了。最后注意桥本的空袭策略，它的杀伤范围和杀伤力都很大。

你的任务完成了，回到了司令部，等待你的又是一个新的任务。

如果你完成的分数足够高，最后可以进入隐藏关，隐藏关分为模拟和虚拟两种，模拟状态下游戏进程基本符合历史，虚拟状态下由玩家带领两个游击队员加入战斗。能够打入隐藏关的玩家，肯定水平已不在我之下了，而且对于战术的运用具有较高造诣，因此对于隐藏关的攻略我们将省略，个中乐趣由玩家自己去琢磨吧。

隐藏关

1. 狼牙山五壮士

一个大队的鬼子在扫荡时发现我冀西县县委机关所在地，为了不使老百姓遭殃，县委机关决定带领老百姓一起转移。实施掩护任务的八路军最后中剩下葛振林（班长）、马玉宝、胡德林、胡福才、宋学义五人，他们边打边

跑，把鬼子引向另一边的狼牙山，并在狼牙山阻击敌人。

2. 平型关战役

从平型关到灵丘县东的河南镇的山口是一条狭窄的谷道，是通向平型关的必经之路。林彪在勘察地形时当即断明此为打伏击战的理想场所，决定利用这一带的有利地形，从侧后击以重拳，打一个大胜仗，给敌人一个打击，给友军一个配合，给人民一个振奋。1937 年 8 月 25 日清晨，号称“陆军之花”的日军第五师团第二十旅团 4000 余人及大批辎重在百余辆汽车和大量火炮与骑兵的协同下进入伏击圈，至此平型关之战打响，去率领八路军歼灭鬼子吧。此战有许多我军著名将领聂荣臻、罗荣桓、肖华、杨勇等助战。

3. 台儿庄战役

日本为尽快攻陷南京，迫使中国政府投降，华北日军的“板垣师团”与“矶谷师团”进犯山东，企图从北面包围南京。国民革命军第五战区奉命在此设防，至此历史上悲壮的“台儿庄血战”拉开了围幕。

4. 昆仑关战役

为收复国土“昆仑关”，国民革命军第五军杜聿明部对其发动了进攻，您将指挥当时我们装备最精良的机械化部队打击敌人，并领略一下我方坦克轰击敌人“肉弹”的快感。

另外该游戏还设计了三个训练技巧的休息关，进入的方法是：一旦您在任何时候，到桃花岭民房里按一下鼠标左键，进入的概率是 50%。它们是：

第 45 关　中国象棋

本关布局非常精巧，完全按照中国象棋的布局来安排，主要是训练您打仗的能力，一旦您打赢了将会得到许多缴获的武器。

虽然布局按中国象棋来安排，但行棋则可以随便，怎样将死敌军（将敌军主帅冈村宁次干掉）可要费番手脚！我需要告诉玩家的是一旦您有队员进入敌帅的攻击范围，冈村宁次将会呼唤飞机轰炸我方人员。此关打完后你将得到许多精良的装备。

第 46 关　龟兔赛跑

本关由柳忻与敌人的一个相扑手比赛，看谁先到达左上角的山神庙取回宝箱中的原子弹。本关主要训练您躲避敌人的能力。

这关您最多只有 49 个回合的时间，虽然柳忻比敌人相扑手跑得快得多，

但沿途有敌人层层阻挡，柳忻等级为一级，只要被任何一个敌人打到就会失败，因此在打此关时我劝玩家还是请“存储大师”帮忙吧。

第 47 关　鬼子进村

本关主要是训练您埋设地雷的技巧。

嘎子带有四个地雷（两个轰天引雷，一个彻地引雷和一个普通彻地雷），怎样才能利用这有限的四个地雷将敌人全部送上西天呢？我只告诉您：头一回合先让他们各自为战，从第二个回合嘎子开始可以埋雷。其它的由玩家您自己思考。

几点经验

1. 每关的得分与消灭敌人的数量、我方伤亡的人数有很大的关系，另外，与缴获武器数量和完成的回合数也有一定的联系。所以要想得高分，就要在尽可能多地消灭敌人的同时，还要保障我方及友方人员的安全。某些关要等到消灭完敌人援军后再结束战斗；在某些关有不受控人员时，应拖延他的前进速度以争取到时间全歼敌人。

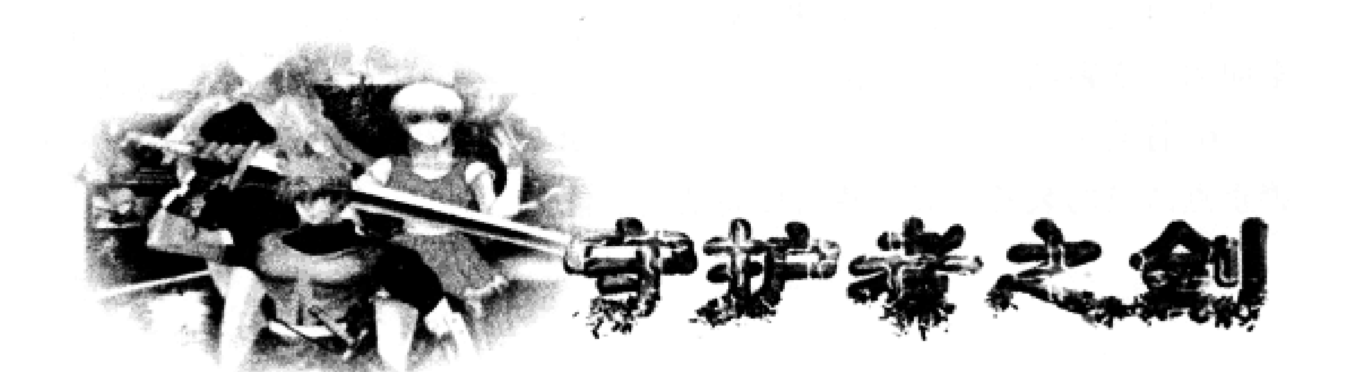
2. 注意多使用地雷将敌人炸死，因为每炸死一个敌人，我方所有参加战斗人员都会得到较多的经验值；对于一次不能炸死的敌人可先打后炸。在没有定时雷或遥控雷的时候，为了争取时间或减少伤亡，可让一些生命值较高的人员（如野战队等）“舍身取义”，主动去踩响地雷（土雷除外）以消灭周围的敌人或引爆其它地雷，当然，也不要忘了给这些英雄补充体力。

3. 打坦克：关中敌坦克不但射程远、攻击强，防御也很高，在通关中本人想出一对付方法，十分有效，可以一试。先选一人吸引坦克火力，另让三人同时冲上围住坦克，留一面可供其运动，在该面上埋设地雷，其他的人迅速靠近，坦克必须重新调整位置攻击，只能走缺口，自然难逃地雷。本人为它起了个名字叫“贴身肉搏”。这战术对关中的炮兵、机枪兵也适用。

4. 我认为重机枪部队的攻击力是最强的，它除了战术较少和在桥上、树林里和建筑物里的机动力较差以外，基本没有什么缺点，因此我建议您开始时可以选择手枪队，然后在攻下有《枪械指南》的村庄后买本《枪械指南》将主角转职为步枪队，最后让他升级为重机枪队，这样既可以弥补步枪系列战术较少的缺点，又拥有强大的攻击力。另外建议将一些武力高的队员转职为步枪系的队员。

5. 注意重点培养武力或智力较高的一些队员，如史更新、朱老忠、鲁汉、李向阳、李霜泗、九爷、柳忻、肖飞、向天虎、向天豹、金花婆、杨铁山等。

6. 注意要把钱花在刀刃上，尤其在一开始经费紧张时，先造地雷，再改善重点队员的装备，买一些书提高他们的能力。



守护者之剑 ★

游戏攻略

主角修特为探求“守护者之剑”的消息，打算到梅罗镇一行，顺便看看有没有找外快的机会。但修特在森林遇到香菇三兄妹，正和他们纠缠不清之际，阿尔巴出现，并以召唤魔法把香菇人赶走。一直向右走，来到梅罗镇，从过路人西玛口中得知有关赚外快的途径后，往东走，过了一条街后（意即过了一个画面），第一栋房子便是镇长皮尔的家居，待他说了一大堆废话后，最后他会请你去找修女凡妮。在人行道上，找到一名穿蓝色服的少女，她便是凡妮。从凡妮口中知道皮尔去了森林。答应帮她寻回镇长后，由西面的出口（即刚才进村的地方）离开。

走了没多远，就发现皮尔在四处游荡，先把他带回家，然后去告诉凡妮，凡妮自会去找皮尔。在街上遇到流氓，从他们的对话之中，知道他们要去对付镇长。听罢立即赶到皮尔家，但发觉没有任何事情发生；皮尔最后知道修特想找工作，答应把他带去梅罗镇事务所。

在修女凡妮走来走去的房子旁边，有一条小巷可以向上走，和皮尔进屋，才知这里并不是什么梅罗镇事务所，而是驯兽师事务所；尔后白痴皮会给你一个捉拿猫女的任务，离开驯兽师事务所时，凡妮会把碍事的皮尔带走；向左边走，来到酒店（门口有牌子的），见到猫女小珍，把她击败后，小珍会加入队伍。

回到驯兽师事务所，但皮鞭妹告诉修特，白痴皮等人去森林找香菇人了，不过她会给你一个找南瓜的任务；离开驯兽师事务所向东走（不要返回大街），见到神父乔冶，答中他问的三个问题后，去旅馆睡半宿，然后再去找乔

冶，他会带你去到异世界（其实还不是同一个地方），向西面走，见到一个卖南瓜的大婶，向她买下一个黑色的南瓜后，再去旅馆，睡到天明，然后可以去驯兽师事务所，领取这次任务的酬劳，并且接受了下一个任务。由村长家隔离的小巷，转入另一条大街，在大街尽头的一间房子找到一名女孩，不断告诉她自己喜欢熊，她便会和你玩一个游戏，如果答中的话，除了给你十元外，还会把魔法桃子交给你。又回到驯兽师事务所领赏，再接下第三个任务；离开驯兽师事务所，返回大街向东走，一直走到教堂，然后向上走，遇到这次的任务对象——恶狗，打败后回到驯兽师事务所，拿到赏金后，为了打探白痴皮的消息，接下第四个任务。出来时向西走，过了一条街后，在一栋房子找到一个自称最聪明的女孩，和她玩一个游戏，得胜后回驯兽师事务所，把胜利窍门告诉皮鞭妹。从皮鞭妹口中听到有关虫暴的消息后，立即离开驯兽师事务所向东走，经过乔冶家继续向东走，但在沙漠的尽头并没有发现什么，而修特在此道出自己的家园是受到虫暴的攻击而毁灭的。回驯兽师事务所，白痴皮等人终于回来了，先拿赏金，修特继而从皮鞭妹处得知小红和兽人勾结，并且四处抢夺食物，质问小红时，她毅然逃掉；去酒吧找小红的父亲一问，得知她二年前离家出走的原因，然后向沙漠前进，在尽头见到洞窟一个，这里便是古梅罗城的入口；在入口处有一个小孩守着，帮助他解决疑难后，进入古梅罗城，找到小红，但她因赶着去消灭鬼花，而没有理会修特；修特从贫民口中知道鬼花原来真是一株巨花，能够污染水源。听完后离开，向出口的方向前进。

路经小木桥，向上走便是地下水道的入口，在里面找到小红，二人结伴向东走，最后遇上鬼花，收拾鬼花后，小珍会自行离开，修特唯有自个先回梅罗镇的酒店，把小珍离开的消息告诉老板，而酒店老板也将小珍可怜的身世告诉给了修特；知道小珍以往的悲惨遭遇，修特立刻再去古梅罗城，但守门的小孩说小珍去找阿姨了，答应小孩过两天再来，然后再去酒店，向老板询问有关阿姨的事，刚巧碰着柯娜饮酒没钱付一幕，修特本好心打算帮她付款，但却给柯娜偷去银包。由酒店追出来时，柯娜已经不见影子，不过却见到雪丽受到流氓骚扰，走过去把流氓打发掉后，雪丽加入，并邀请你去苦儿之家；由上方的大街向东走，经过迷雾森林北上，便可以到苦儿之家（仔细找找吧）；得对方款待一晚，次日再去古梅罗镇。但守门的小孩说小珍已经离开，不知去了那里，不过小珍带来的阿姨仍在古梅罗镇，进去找阿姨，在一

个放满木桶的房间终于找到，原来所谓的阿姨便是柯娜；从柯娜口中得知地下迷城有守护者之剑的消息，最后决定和柯娜一起到地下迷宫。

向古梅罗城的出口走去，中途柯娜会指示你进入地下迷宫：在迷宫的左右两边均可以拿到石板，在你拿到第二个石板的地方的最左边，有一个机关，把它拉下，然后走出洞门，再往左边走，那个原本关起来的门打开了，进门后，一直往左边走，到尽头时，按下机关，再往右边走几步，会发现一个链条降下，把它拉一下，然后往右走，可以发现原本的石门已经打开，进门后见到三个火把，按照中、西、东的顺序灭火，然后往西走去，进去后会发现两对链条，把这四条链条当中的两条拉下，从右边数过来，第一条拉下、第二条不拉、第三条不拉、第四条拉下，西边的门便会开启，进去发现相同的机关，依照刚才的方式破解，然后再进门，向右走，看到三个机关，依中、西、东的顺序碰机关，再往右走，在火把前把机关拉下，往左走，到尽头把机关拉下，往右走，可以拿到主翼石板，然后和一只火怪战斗。杀掉火怪，沿来路离开古梅罗城，返回沙漠，柯娜会先行离开。

回到苦儿之家，再次受到热烈的款待；晚上，在苦儿之家的外边传来嘈杂的人声，原来席蒙带着一班流氓到来，意欲毁掉迷雾森林，幸好有兽王沃斯把席蒙打跑；第二天，为了防止席蒙再来生事，雪丽决定去和对方交涉，不放心的修特也决定同行。来到富商赛尔的家（门口有守卫把守着），但因为没有通行证而不得其门而入，正打算回苦儿之家时，老总管普鲁刚好回来，得他之助，成功进宅并且见到赛尔；和赛尔谈过后，原来他不知自己儿子席蒙的所作所为，之后他把自己的女儿蓓蓓被绑架的消息讲了出来，而他怀疑是兽人所为；答应赛尔帮他找回蓓蓓后，离开向兽人之村进发。

穿越迷雾森林，在东边可以找到一个路牌，上写着兽人之村的方向，跟着向东走，发觉自己是在同一个地方不断徘徊，正不知如何是好之际，阿尔巴再次出现，并给你破解迷阵的提示。去梅罗森林（游戏一开始修特栖身的地方），立刻见到香菇人，但他们指责修特等人绑了他们的同伴，糊里糊涂打了两场架后，重遇香菇弟，得知香菇妹被捉，答应帮他们救回香菇妹后，去训兽师事务所，果见香菇妹被皮鞭女和白痴皮所捉，和他们交涉放人不果，最后大打出手，把他们打跑后，救回香菇妹，然后和她一起回梅罗森林。看到香菇三兄妹重聚，香菇人为了表达谢意，送你定风珠一颗。再去迷雾森林的路牌，在这里使用定风珠，成功解开迷阵，沿东北方向走，可以走到兽人

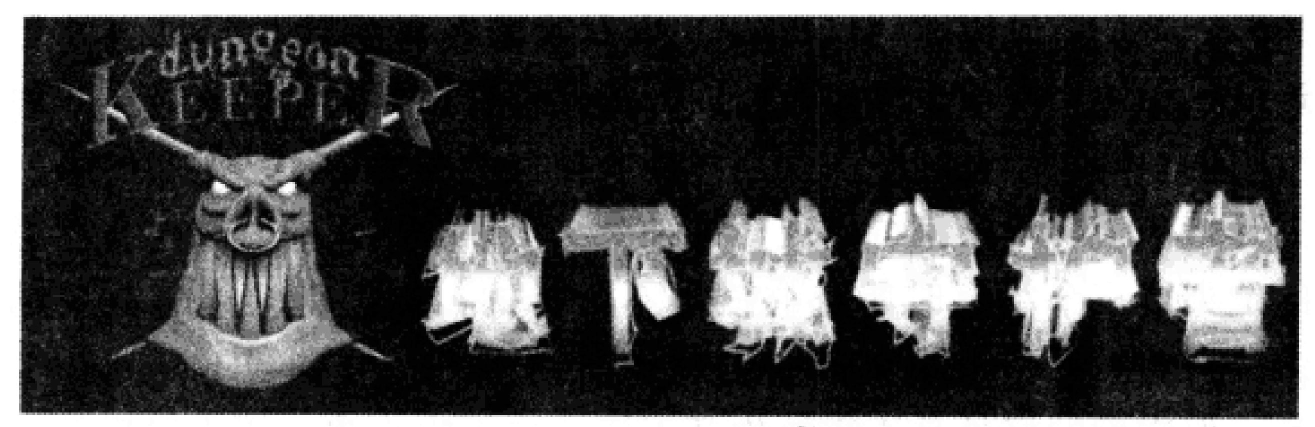
的村落，并且顺利见到兽王沃斯，但他言明没有绑架梅罗镇上的小孩，修特不信，四处查看仍没有发现，再去找沃斯，刚巧魔族大军杀到，沃斯误会修特、雪丽是和魔族一路，三人大打出手，结果沃斯不敌逃去，但修特却不放过他，最后雪丽自残身体，阻止了这一场没意义的决斗。魔族第二轮的大军快将攻到，沃斯怕兽人小孩受到牵连，拜托修特护送兽人小孩远离兽人村落，而自己及其他兽人决心死守村庄；把兽人小孩安置在苦儿之家后（经过路牌时会遇上长毛怪，普通的攻击是伤害不到它的），立刻赶回兽人村落，但兽人之村已差不多被夷为平地，沃斯更是身受重伤。答应沃斯去找回大地之牙，他建议修特先去找阿尔巴帮忙。听完后向迷雾森林的南方进发，经过一个九宫格的火坑（把所有的火把全部熄灭，才可通行），来到阿尔巴家，但阿尔巴不在，只有一只鹦鹉在看守门口；鹦鹉不肯告诉修特在哪里可以找到阿尔巴，只不断嚷着要吃核桃，唯有去找找看了。在路牌念出咒语，头顶便会跌下数颗核桃，把它拿给鹦鹉吃后，终得到阿尔巴的去向；到梅罗森林，找到阿尔巴，得他传授绝技，之后把满月之花交给修特；回到兽人之村，用满月之花治好沃斯后，先回苦儿之家，待沃斯把兽人之村的噩耗告诉兽人小孩后，启程到梅罗镇，遇到席蒙开着战车，准备铲平迷雾森林。把战车破坏后（记住战斗前先装备火焰石），阿尔巴又出现，在他的指示下，他和沃斯消灭其余的战车，而修特和雪丽色则联同阿尔巴的徒弟柯娜，出发去教堂，把幕后主使人收拾。

在教堂内，有一些门口的颜色特别浅，这些地方均可以进去；先找到四只不知自己年龄的鬼魂，和他们谈过后，去找修女鬼魂，她要修特拿鲁美圣书，在书架上搜寻一下，可以找到鲁美圣书，这本书会问四只鬼魂的年龄，全部选 32 作为答案，四只鬼魂便可以升天，并且会留下一些宝物，把它们装备好后，可以到教堂最高层和路法决战（奉劝一句，如果你没有拿到宝物，还是不要和他对战较好），以拿圣剑的修特作主攻，雪丽使用回复咒文，而柯娜则在适当时机回复雪丽的魔法力，基本上不难胜利。打败路法后，突然发觉刚才的攻击并没有伤到他，最后路法离开，同时修特等人也回去向阿尔巴复命；待阿尔巴讲好约定地点后，先去购买一些必需品，然后到沙漠的入口（驯兽师事务所的隔离），见到阿尔巴，他带众人到古梅罗地底的迷宫，在交待了一些场面话后，他自会离去（不是并肩作战吗?），进到洞口，拉下左手边的机关，右边会有三条链子降下，除了中间的一条外，其余二条拉下，便

可以通过火柱阵；走到东边尽头，把在此之前拿到的石板套在适当的位置上，可以打开侧边的石门，进去吧。

在迷宫内，先去找三颗红宝石，第一个红宝石在那个有四个火阵的魔法阵，破解它就可以获得（红宝石会从墙上掉下来）；第二个红宝石，在洞窟的一段路上（沿路有两个链条那段路）的最西边，挂在墙上；第三个红宝石在光球魔法阵附近，同样是挂在墙上，然后把它安插在机关上，机关右边通道的火焰便会消失；过了火焰后，通过一条洞，见到三个光球在飘浮，可以把它们击爆，跟着进入这个洞口，出来时先向左手边走，见到一个开关，板下后（左边板下第一及第三个，而右边的是第二及第三个），会传来一声巨响，这时向东面走，见到守通道的敌人。

打胜后，可以去到一个以溶岩为背景的迷宫（是一个较迷雾森林更加复杂的迷宫），在这里的北面可以找到一条火龙，打败后得到火龙召唤术，向东走，如果你在所走的路上碰到的怪物是珍兽和美梦恶梦，表示没有行错，一直走就可以出城，直至遇到交叉路口，走右上方的路，然后会有一段很长的Z字形路，在路尾端有个叉路，向上的叉路就是出口，出城之后可以攻打变体路法，打胜可以得回大地之牙，然后Game Over。游戏后期会有不少的Bug出现，不过有修正程序。



地下城守护者 ★

游戏虫手记

《地下城守护者》是一款策略游戏，背景设定在一个龙、英雄、巫师和恶魔组成的世界里。不要以为又该你来扮演什么英雄角色来扫荡群魔了，游戏中你就是恶魔。

游戏采用真的3D引擎以及即时光影技术，玩家的鼠标指到哪里哪里就被照亮。三维的立体效果加上优美逼真的音效以及真人的语音提示，你的感觉会相当不错。俯视图是和别家的策略游戏不同的，玩家可以自行对地图进行放大和缩小或者进行360度的自由旋转，当然也就不会存在什么看不见的死角了。由于故事发生在地下，这使得很大的房间总是看起来很阴暗。鼠标就好像是探照灯，墙上有一些火把也会发光，游戏中，你会发现怪物们在地上的投影会根据不同的光源即时变换，为游戏增色不少。

支持多人及网络游戏。

在游戏中你可以“附身”到你手下的一个怪物身上，用他的眼睛来看待这个世界，这就是所谓的第一人称视角。附身是通过一种魔法实现的，在游戏的一开始你就会拥有附身魔法，它在研究选单里的第一项。附身不消耗金钱，这也是唯一一种不用花钱的魔法。在附身之后，你可以做这个怪物能做的一切事情。

在每一关开始的时候游戏都会自动地给你一定数量的小鬼，但是通常都是不够用的。而且不能像别的游戏那样可以训练和造出士

兵来，而是通过传送门（Portal）里召唤来各种生物。不足之处是速度比较慢。增加小鬼比较好的方法就是直接购买。购买需要一种专门用来购买小鬼的魔法，当然还要花上不少的钱。从游戏的第一关开始不久，玩家就可以获得这种魔法。而在购买的时候很有意思的是买每一个小鬼时所花的钱是不一样的，你拥有的小鬼数量越多，再购买另一个小鬼需要的钱也就越多——价格会不断地往上长。但它们的好处是不需要你开工资，也不吃小鸡，买来以后就可以不断地支使他们干活了。

在《地下城守护者》里你不需要让怪物们来造房子，房子是由你自己来造，而且大小不是固定的。

游戏技巧

为了使你拿到这个游戏以后能够尽快上手，现在把游戏中一些重要的内容简要介绍如下：

关于房间

在《地下城守护者》中，每一个房间是独立的，各自有不同的功能。房间的大小由你自己根据需要决定。

储金室（Treasure Room）：存储黄金的地方。

巢穴（Lalr）：怪物睡觉和休息的地方。

孵化室（Hatchery）：生产小鸡，小鸡是除了小鬼以外的所有怪物的食物。

黑暗图书馆（Dark Library）：研究中心，用来研究新的魔法、陷阱和门。

训练室（Training Room）：怪物在这里训练以获得足够的经验值升级。

桥（Bridge）：穿越水域和岩浆的安全途径。

警戒哨所（Grard Post）：时刻注意敌人的动向以便有所准备。

工厂（Workshop）：制造陷阱和门的地方。

兵营（Barracks）：如果你想让一组怪物集体行动的话，必须在

兵营中将它们编组。

监狱（Prison Cell）：囚禁俘虏和你不喜欢的己方怪物，注意经常喂小鸡给他们吃

审讯室（Torutre Room）：拷打你要拷打的怪物。

寺庙（Temple）：祭祀的地方，大多数怪物在这里会感到快乐。

陵墓（Mausoleum）：用来分解你城中死亡怪物的尸体。

召募中心（Scavenger Room）：有了召募中心，你甚至可以把敌人的怪物挖过来。

出售房间（Sell Room）：把已有的房间卖掉获得造价一半的金子。

关于怪物

小鬼：IMP 通过制造小鬼的魔法得到。它们将从事挖隧道、搬运死尸、将俘虏关进监狱和放置陷阱的工作。10 级的小鬼会变大和学会魔法。

甲虫（Beetlf）：能力较弱，在英雄面前只能当靶子。

苍蝇（Fly）：快速但脆弱，是优秀的探索者，可以飞越水域和岩浆。和蜘蛛不共戴天，注意将它们的巢穴隔离。

蜘蛛（Spider）：弱小的怪物，有时会进入监狱释放囚犯以获得快乐，痛恨苍蝇。

巨魔（Bile Demon）：十分贪婪的怪物，主要从事制造工作，如果没有食物它们会因生气而睡觉直到有食物为止。

黑暗女王（Dark Mistress）：也许是一个受虐狂，喜欢观看拷打或被打耳光。一旦有战斗发生将立刻前往，不错的战士。

恶鬼（Demon Spawn）：一种矮胖有鳞的怪物，比较好的战士，训练超过 10 级后会变成 4 级的龙。龙 Dragon 是最好的多面手，极好的战士，天生的研究者，如果没有东西可以研究以后，它们会去参加训练。

鬼（Ghost）：不需要食物的超自然怪物，可以穿过门，看见隐

身的怪物，主要工作是在图书馆里搞研究，偶尔会到寺庙中哀叹。

精灵（Troll）：一种非常努力的怪物，能力一般，主要从事制造工作。

地狱之犬（Hellhound）：长有两个头的狗，担任警戒工作，建立召募中心后可吸引它们加入。它们会吸引冥界使者 Horned Reaper 冥界使者是最大的也是最具有破坏性的怪物，是无法编组，残酷成性的神经质战士。

兽人（Orc）：一种基本战士，能力一般，易于组成军队，防守地下城中的战略要地。

骷髅（Skeleton）：一个人形的怪物，死在监狱中会变成骷髅，能力一般的基本战士。

水怪（Tentacle）：你的地下城有水时它们会进入，呆在水中攻击附近的敌人。

吸血鬼（Vampire）：一种不死的怪物，天才的研究者和召募人，从陵墓中正在分解的死尸中产生。

魔术师（Warlock）：强力的魔法怪物，善于研究，魔法师的等级超过 15 会造反，需要经常惩戒一番。

关于陷阱：

陷阱和门是用于防止入侵者进入你的地下城的防御设施。

圆石陷阱（Boulder Trap）：在英雄和敌人的怪物进入它的范围之后发出一块圆石碾过它们，也可以主动激发，像给怪物打耳光一样。需要 17 格以上的工厂空间。

警戒陷阱（Alarm Trap）：一旦警戒陷阱被触发，将施展出强烈的召唤军队的魔法，召唤这个区域内的所有怪物进入这个地点。

毒气陷阱（Poison Gas Trap）：放出有毒的气体伤害附近的任何生物，需要 10 格以上的工厂空间。

闪电陷阱（Lightning Trap）：被激发后可放出闪电伤敌，需要 13 格以上的工厂空间。

强力咒语陷阱（Word of Power Trap）：在英雄和敌人经过它时爆炸并放出强力咒语魔法，极具破坏力。需要 21 格以上的工厂空间。

岩浆陷阱（Lava Trap）：当一个怪物和英雄踏上它时，岩浆陷阱会把这个地板格变为岩浆。需要 17 格以上的工厂空间。

关于门

是只能被安置在两个加固的墙之间的一个格的通道，它所在的任何通道只能有一个格的宽度。

木门（Wooden Door）：由木头制成，容易被打破或被圆石撞毁，需要 10 格以上的工厂空间。

铁皮门（Breed Door）：比木门好一些，需要 13 格以上的工厂空间。

铁门（Iron Door）：制造时间较长，但是非常坚固，需要 17 格以上的工厂空间。

魔法门（Magical Door）：只有火球术、火山点术才可以打破它，需要 21 格以上的工厂空间。

关于魔法

在《地下城守护者》中有十几种魔法可以供你使用，你可以在地图中的秘密房间中找到或在图书馆中研究它，一旦魔法在研究面板中出现，就可以使用了。

控制怪物（Possess Creature）：你以灵魂付体的方式直接控制怪物，然后你就可以以怪物的眼光来看待一切了。

制造小鬼（Create IMP）：制造新的小鬼，价格不固定。

邪恶之眼（Sight of Evil）：揭示地图中看不到的地方。

速度术（Speed Monster）：可以使怪物执行任务的速度加倍。

无上权威（Mkost Obey）：使所有的怪物行动加速并强迫它们更快地执行任务，需要花费很多金子。

召唤军队（Call to Arms）：召唤你的怪物进入战斗发生的地方参战。

隐身术（Conceal Monster）：使英雄和敌人看不见被施法的怪物，怪物的行动速度减半并在战斗中现身，鬼可以看见隐身的怪物。

召唤术（Hold Audience）：强力魔法，召唤你所有的怪物来到地下城的心脏，在敌人大举进攻你的地下城心脏时使用。

治疗术（Heal）：可以治疗一定区域内的所有你的怪物，使它们恢复健康。

闪电术（Lightning Strike）：非常有威力的魔法，给魔法有效区域内敌人的怪物以巨大的伤害。

保护术（Protect Monster）：使你的怪物变得更加强壮和有耐力，减轻怪物在战斗时所受的伤害。

变鸡术（Turn to Chicken）：在敌人的身上使用，使敌人在有限的时间内变为小鸡，丧失反击能力。如果你的怪物被变成小鸡，可以把它们放入寺庙中还原。

塌方术（Cave - in）：使地下城的房屋倒塌，破坏敌人的房间很有效。

疾病术（Disease）：使疾病在敌人中间传播并会传染，你的怪物得病后需要到寺庙中治疗。

末日审判（Armageddon）：游戏会问你是不是要确定使用这个魔法，它将把全部的怪物，你的和敌人的，都传送到你的地下城心脏进行一场大决战。

破坏墙壁（Destroy Walls）：除掉敌人加固墙的砖头，使之可以挖掘。

怪物的技能和魔法中英文对照表

装甲	ARMOUR	小鸡	CHICKEN
疾病术	DISEASE	吸精术	DRAIN
火球术	FIREBALL	喷火术	FLAMEBREATH

续表

飞行术	FLY	冰冻术	FREEZE
手榴弹	GRENADE	冰雹术	HAILSTORM
治疗术	HEAL	隐身术	INVISIBILITY
闪电术	LIGHTNING	流星术	METEOR
导弹	MISSILE	巡航导弹	NAVIGATING MISSILE
毒云术	POISON CLOUD	臭屁术	FART
反弹术	REBOUND	缓慢术	SLOW
速度数	SPEED	传送术	TELEPORT
风暴术	WIND	强力咒语	WORD OF POWER

热键操作

改变解析度　Alt + R

在地图中移动

上下卷动地图　↑/↓

左右卷动地图　←/→

左右旋转地图　Ctrl + ←/→或 Del/Page Down

放大　Ctrl + ↑ 或 Home

缩小　Ctrl + ↓ 或 End

快速卷轴　Shift + ↑/↓/←/→

控制怪物时的操作

控制怪物　Shift + 鼠标左键单击怪物

前进/后退　↑/↓

左移/右移　←/→

左右看　鼠标左右移动

上下看　鼠标上下移动

选择武器	数字建16
切换到一个位置	
设置一个标记	Ctrl +（15）
切换到一个标记	Shift +（15）
地下城心脏	H
储金室	T
巢穴	Shift + L
孵化室	Shift + H
图书馆	L
训练室	Shift + T
桥	Shift + B
警戒哨所	Shift + G
工厂	W
兵营	B
监狱	Shift + P
审讯室	Alt + T
寺庙	Ctrl + T
陵墓	G
召募中心	S
战斗地点	F
闹情绪的怪物	A
其他控制键	
地图画面	M
选项面板	Q
信息面板	1
房间面板	2
研究面板	3
工厂面板	4

怪物面板	5
切换工具箱	8
暂停	P

游戏攻略

第一关

首先建设储金室，然后派小鬼们修一条通道，将地下城的心脏与修罗界入口连接起来，然后再建几个巢穴来安置应征而来的怪物。这时你会发现你的房子中除了可以建储金室以外还多了一个小鸡样的东西，那就是养鸡场。建了养鸡场以后，这关的建设任务就没有什么了，等金子采完以后，敌人会来进攻，这时你至少已经有了5个以上的怪物，把他们抓起来丢到入侵者的周围，顷刻之间就可以解决问题了。

第二关

在这一关里人类的英雄已经上路了，你需要建足够大的建筑物以备需要，本关可以建训练室，利用训练室给怪物训练和升级，然后当你觉得你的力量足够大了的时候向敌人的心脏进攻，敌人的心脏在南部，打垮敌人过关。

第三关

本关你仍旧需要建设储金室、巢穴、养鸡场和训练室，并且要尽可能地大。这样有利于你的队伍建设。入口离你的心脏比较远，因此在挖通道的时候要有一些耐心，通道挖好以后你就可以建图书馆了，图书馆建好以后会有魔法师加入，他们可以在图书馆中研究魔法。敌人的大本营在西南角。

第四关

本关敌人的心脏在我方基地的正北方，要想到达敌人的基地的话，需要通过一片水域，因此在这一关里你要造桥铺路。杀死两个人类的英雄之后，就可以指挥你的军队北上伐敌了。

第五关

本关有蜘蛛加入到你的队伍，由于蜘蛛是苍蝇的死对头，因此你要把它们的巢穴分开。本关和上关的地图类似，敌人的心脏和你隔河相望。造桥过去，注意在河中心有一座敌人的监狱，里面囚禁着一个巨魔，路过时要小心。

第六关

地下城的另一股势力要向你进攻了，必须得给以迎头痛击。敌人的心脏

在你的基地南部，中间有大片水域相隔不能通过，可以考虑绕道。本关有巨魔加入，对它们加以训练，是非常不错的战士。由于你要对付的是地下城的反对者而不是人类的英雄，所以敌人的实力不是太强，但你应该小心，敌人会经常派一些仙女来骚扰你，用巨魔把她们消灭好了。

第七关

你必须认清这样一个事实：你处在敌人的包围之中，东、南、西、北、东南、东北都有敌人的势力分布。好在初期敌人的实力也不是很强，不会贸然攻击。你可以有一段时间集中精力搞建设，待自己强大了再去扩张。本关可以挖出有复活功能的宝物，金矿也比较充足。注意西部的敌人藏身比较隐蔽，需要耐心地找一找。

第八关

地下城中出了骚乱，在谈判行不通的情况下，你就只好使用武力了。由于本关敌人行动比较迅速，因此要求你也得有较快的反应。首先应该在距心脏北方八九格的地方挖一条东西方向的通道以防北方的敌人进攻，然后在集中精力搞建设。敌人从西南角来进攻，东南角有大的金矿。

第九关

本关你需要夺取由4个魔法师控制着的一片领土的统治权。地图北部的金矿就是敌人的藏身之处，注意敌人的最后一名战士——圣者，藏在一处呈十字形排列的金矿处。在本关，各处分布着一些宝物，分别可以提供一些诸如升级和复活的功能。但是本关同时也有一个毒气陷阱，在你心脏的正北方，所以千万不要打开那扇门。如果不能确定是不是有陷阱的门的话，存盘好了。因为北方还有几扇门你必须得打开，这样才会有一些怪物加入到你的队伍中来。

第十关

总是有其他的城主和你争夺这个地下城，所以你必须保持高昂的战斗力。这一关在雪地中展开，开始时会有几只龙在四处游走，所以你在凿开四外的墙的时候要保持充分的警惕性。墙壁凿开后会有一些散兵游勇加入你的队伍。由于敌人的基地在南部并有水域相隔，因此你把基地北边的墙壁都凿开也不会有什么危险。让那几条大龙加入后你可就实力大增了。大龙分成两部分，一部分去训练，一部分去图书馆研究魔法。基地东部有一个现成的招募中心，

占领以后，会有地狱之犬加盟，对付敌人的小鬼最管用不过了。

第十一关

也许是一个阶段性的考验吧，本关比较难玩，建议你随时存盘。由于敌人会从四面八方涌来，你只有先靠几扇门抵挡一下。要让小鬼多建造一些陷阱，同时别忘了向外扩张你的领地，不然你就没有什么空间修建更多的建筑物了。心脏南北两处各有两块较大的地方可以抢占，但是要注意人类的英雄出现，他们会破坏你的建筑。打过此关的诀窍就是凭韧劲坚持并保护好你的小鬼。

第十二关

心脏南部有一群势力比较强大的居民，争取在别的势力插手之前将他们收服到你的手下。一路向南，你很快就可以发现这些居民，路上有敌人阻拦，但是对你来说已经不成问题。两股敌对势力在地图上就可以看到，把你的龙训练到十级，一切让它们去解决好了。

第十三关

两股敌对势力联手向你进攻，这两股势力在地图的东南角和西南角。你的主力军是龙和魔法师，除了维持一些常用的魔法研究外，其他的怪物们就都去训练好了。东南角的敌人势力不大，进攻时可先予以消灭。

第十四关

附近的金矿开垦完以后，多造一些小鬼去开采地图西南角的紫金，你会发现这是一种取之不尽的资源。这一关开始时大约会有 20 多个魔法师加入到你的队伍。对这支主力部队你要严格加以训练。敌人主力在地图最北端的传送点，魔法师和十级圣者非常厉害，要小心应付。本关可以研究出破墙术。

第十五关

本关你仍旧是以一敌二。由于在这一关中你的基地比较大，可以先把各个房间中的隔断挖开，使其连成一片。大面积建设完成以后你就可以集中精力对付东南角、西南角的敌人了。

第十六关

看来要想成为一个统治者真是不容易，战斗，战斗，战斗，没有丝毫可以放松的地方。注意时刻保持两个镰刀魔的精神愉快，不然可不是什么好事情。长长通道的右侧有一个英雄门，时机成熟时挖开，面对面地和敌人打斗。

注意扩张地盘。

第十七关

本关节奏较快，如果你还慢慢悠悠地发展和建设的话，濒临绝境时可别说我没提醒你。你的地下城在地图的中央，英雄们会从四面八方向你进攻，这关比较有用的是门，多造一些以延缓敌人的进攻。利用短暂的战争空闲抓紧时间让龙和巨魔训练。

第十八关

本关营地的左上角是开放的，初期不用挖开。先去左下角的山坳中召募两个魔法师。召募左方那些无主的英雄的办法是，一旦有英雄走出来，立刻扔一个怪物到它的身边，它马上就会归顺你。派一个小鬼去圆石陷阱送死，会找到一个小工厂和一个镰刀魔。

第十九关

本关开始时抓紧时间把东西两侧的通道挖通，利用砖墙把山谷封死。不断有小股的敌人进行骚扰，布置陷阱比较困难，就靠怪物和它们硬拼好了。金矿开采完以后，到中上方去寻找紫金，注意别把紫金旁边的墙挖开，因为后面有大量的敌人。左上角的小屋中有一个揭地图的宝物，要尽快得到它。本关敌人的心脏非常厉害，不用一点手脚八成难以过关。可以试着在门外放置一个圆石陷阱，然后用手去拨，把它推到屋里去，效果很不错。

第二十关

本关不宜直接向右侧的金矿冲锋，因为中间有敌人阻挡。可以从南绕过去采金子。这关关键是你有足够的资金来研究破墙术。

第二十一关

现在就看谁有能耐得到圣者的城堡了。本关不能建造桥梁，看来你只有从敌人的手中抢了。鉴于那是个难缠的家伙你至少得派 10 条十级的龙去对付。游戏中你不得不遭受一次英雄们毁灭性的围剿，过不过得去只能靠运气了。过去以后，再杀掉右侧小岛上的几个英雄即可过关。

第二十二关

既然你已经闻名遐迩了，本关作为礼物送给你好了，下次再合作愉快。

游戏虫忠告

不断地加固城墙，构建一个谁也攻不进来的堡垒，是比较好的防守办法。

把金矿先圈进你的势力范围，再慢慢地挖，不好吗？

如果可能的话，房间越大越好，5×5格马马虎虎了。

两种互不相容的怪物要单独建巢，不然它们就会自相残杀。

一定要按时发工资，不然怪物一生气就会和你拜拜了。

不要把人类的英雄打死，当打得差不多的时候，把它扔进监狱，喂两只鸡吃。等它们体力恢复了再打，一会儿它就投降了。

据说到上帝哪儿可以用三只蜘蛛换一个狂魔、用一只甲虫和一只蜘蛛换一个黑女巫、一个黑女巫和一个狂魔和一个巨魔可以换一个镰刀魔，不知是真是假。



剑侠情缘 ★

游戏虫手记

在一遍又一遍地打穿了各种GAME排行榜上前十位的游戏，也厌倦了连机对战中用血与火的命令堆砌起的征服者的胜利，而终于决定“挂手”——也就是封机一段之时，恰恰又碰上了宣传战打得人心砰砰直跳的《剑侠情缘》。

更重要的，它是RPG领域中，第一个大型国产武侠片，况且刚一出手，便是双CD的大手笔。在WIN95下，不须进行任何调试，在DOS环境中，修改CONFIG．SYS为EMS方式，至于音乐吗，切记切记，一定要先启动诸如CDROM中带的CDPLAY等读CD唱片的工具，这也算是一个小小的不便吧！

游戏容量为85MB（2CD），另外还有21首CD音乐。画面采用320×320的分辨率，具有中国画画风。游戏采用多线路、多结局的结构形式，游戏策划和故事情节很丰富。游戏的宝物不是用钱购买，而是要靠寻宝获得，因此与往常的同类游戏相比，宝物也就显得珍贵一些。游戏的攻击采用敌我双方同时跳起攻击，使战斗画面更为真实一些。

故事背景

南宋初年，金人肆虐中原，虎视江南，同时收买朝中奸臣和武林败类，建立秘密组织五色教，密谋杀害抗金将领和武林义士。这时出了一位少年英雄，这就是游戏主角独孤剑。独孤剑是当年天心

飞仙四大剑客之一的仙剑独孤云之子。独孤云当年同飞剑客张风去金国准备救回被金人掳去的靖康二帝，但张风被金国高手天剑客南宫灭收买，反过来杀了独孤云。独孤剑被师傅刘轻舟收养，一直在衡山学习武术。

游戏攻略

古往今来，“侠”之大者，莫不是有“情”有“义”，操纵主人公独孤剑们行侠江湖亦必须有此心态，如果有“情”不“义”则难以快意恩仇，如果有“义”无“情”也会功成而心不宁，因此编剧的良苦用心就在于把各位玩兄玩弟都培养成有情有义之人。

衡　山

这天独孤剑正在练剑，师弟卢青匆匆跑来告诉他师傅受了重伤，独孤剑急忙上山去见师傅。师傅已奄奄一息，原来他下山刺杀金国宰相挞懒时得到一份黑名单，返回来时受到大批五色教徒的截杀。师父临死前告诉独孤剑他在打退敌人后将这封黑名单藏在山下的一个树洞里，让独孤剑取回，送给武夷山掌门柳中原。说完就气绝身亡了。

独孤剑在房间中找到一些补给品后下山，在一棵有血的树上找到那份黑名单，并击退了要来抢夺黑名单的红衣人的进攻。黑名单上第一位就是柳中原。独孤剑向东来到武夷山，在山前问樵夫上山之道，从后面的栈道上了武夷山。但此时柳中原已去了临安。

临　安

独孤剑来到临安，却听酒馆老板说柳中原已经回武夷山去了。在与城内的人们交谈中听说最近城里有个采花大盗时常出没，专门抓身穿绿色衣服的少女。在临安城东南的民居中见到等夫 3 年的赵七娘。回到酒馆让周木匠去娶她，促成一段好事，得到女儿草等物。在怡红院见到被秦桧手下吕文才将军卖到这里的秋雨姑娘，答应为她到宋朝军队里找她舅父刘将军，得到红玉一块。西门口何员外家的女儿何梅被人掳走，何员外请独孤剑帮忙找回女儿。回到酒馆，在酒馆二楼有个叫路达的人说要朝廷向金国上贡金钱、美女以求平安，独孤剑听不下去，与少侠张如梦一起教训了路达一顿。一旁一直坐着喝酒的人走了过来，这人是与父亲齐名的心剑客方勉，但张如梦对方大侠很为冷淡，使独孤剑有些疑惑不解。方勉走后，张如梦举出方勉种种小人之举，

让独孤剑好生疑问。

张如梦走后，张的妹妹张琳心来找哥哥，与独孤剑邂逅相逢，独孤剑望着她心生爱意，但初次见面，只能目送她离去。张琳心刚下楼，就被采花大盗抓走，独孤剑赶到楼下时已晚了。听前往碧霞岛方向的东城门守军士兵说，采花大盗带着张姑娘越过城墙向碧霞岛方向去了，但又不让任何人出入。独孤剑想起在赌场中无心国事的吕文才将军，不妨找他拿出城门的令牌用用。

独孤剑来到赌场，打败吕将军后，拿着令牌出了东门。来到渡口，却因雾大没人敢渡他出海，一个渔夫说这种天气只有老王才能出海。独孤剑找到老王，老王也不想在这样的天气里出海。出门后听说城中贾老实对老王有过救命之恩，因此赶回临安城中，在客栈的院子里找到贾老实，贾老实提出要得到南宫彩虹姑娘的一滴眼泪。

独孤剑来到怡红院，一名保镖守在南宫彩虹的门外，要五百两银子才可以进去。独孤剑没有那么多银子，只好施展轻功，从怡红院右墙边跳到南宫姑娘的房间（有银子的也可从正门进去，在二楼屏风处对话）。南宫姑娘没有刁难，虽没有给他眼泪，却也用茶杯装一滴清水给了他。

碧霞岛

拿这滴眼泪给贾老实，一起出城找到老王，说动老王渡独孤剑来到碧霞岛。杀掉岛上所有杀手，在岛的东边发现退潮后露出的石墩，由此通向另一个小岛的山洞。在山洞中看到张琳心与采花大盗搏斗被打昏过去，独孤剑及时赶到，打败采花大盗，救出张琳心。由于天色已晚，老王不想当夜赶回临安，独孤剑便在洞中生起火来，与醒来的张琳心谈起两家的恩怨。此时听到洞中有呼救声，便寻声进洞的深处救出被采花大盗抓去的何梅。

临　安

将张琳心送回临安后，在临安东门外遇到张如梦。这次是张如梦从妹妹口中得悉独孤剑的身世后，找独孤剑决斗的。他们俩为了父辈的恩怨在城墙上打了起来，两人皆负重伤，但独孤剑稍胜一筹。一个蒙面女子救走了张如梦。

当独孤剑醒来，发觉已睡在客栈里，身上的血书已不见。听客栈老板说是张琳心救了他，便去找张琳心。在城墙上找到她，得知她把独孤剑送到客栈后，她父亲也来了，见到血书，觉得重要，便拿着血书去武夷山了。听罢，

独孤剑急着要赶往武夷山，张琳心也要求同去。（此时如果到何员外家，见到何梅。如答应成婚，则为游戏的一种结局。）

武夷山

独孤剑和张琳心来到武夷山脚下，听到一声惨叫，赶紧上山。两人杀退拦在路上的杀手来到山上，见到满地尸体。一名身负重伤的武夷山弟子告诉二人武夷山受到五色教的攻击，柳中原带着弟子把敌人引进后山的禁地了。独孤剑随即进入机关重重的后山禁地，和张琳心打开了一个个开关，后来在一个石室中，发现了武夷山掌门柳中阳和五色教教主留下的开功秘芨《凤舞九天》和《风雷九州》。二人学会两门绝学后，继续寻找柳中原。通过两排铁刺后，发现4个开关，打开其中3个（自左向右为下、上、下、下），便听到铁门打开的轰响。寻声进入室中，见到柳中原和五色教主的杀手头目正在殊死搏斗，二人上前救出柳中原。柳中原临死前告诉他们，那份血书是五色教暗杀的名单。他正要说出独孤家与张家的恩怨，却因伤重而死去。

临　安

回到临安，发觉街道冷冷清清。原来张风被秦桧指为奸细，张府也为吕文才带兵查抄。二人打听到吕文才去抓段铁匠，便来到城北段铁匠家中，正见到吕文才逼段铁匠交出女儿和巨阙剑，段铁匠不从，吕文才便拔刀砍向段铁匠。二人上前，杀死吕文才。段铁匠临死前将女儿段芙蓉托付给他们，请他们把段芙蓉送到成都姑妈家。

二人回到张府，杀死门口的士兵，进入后院。见到老家人蒋伯。蒋伯说吕文才带人抄过家，要找什么东西，家人都跑散了。他还告诉张琳心，老爷留下一首诗后就走了。诗曰：“一片红花园中栽，花蕾尚小屋生苔；晓风逐地道清幽，紫气一出城外来。”张琳心悟出诗中隐藏的“花园小屋地道出城”，带着独孤剑来到后花园的放杂品的屋子里，下地窖，踩下桌子左边的一个秘密开关，打开墙上的一道暗门。从暗门后的秘道走到临安城外。离出口不远处，正遇上张风与天剑客南宫灭打斗。张风不敌，受了重伤。二人上前赶走了受了伤的南宫灭。

此时张风给独孤剑一个报父仇的机会，独孤剑考虑再三，决定不杀张风，但严厉喝问张风为何杀他的父亲。张风道出事情原委，原来当初独孤云和张风去金国营救二帝，见宋朝一文人正要向金人献一份绘有宋朝地形的《山河

社稷图》，二人决定先夺下宝图。图是夺下来了，但独孤云不幸被擒，张风藏好图后去营救独孤云时也被抓住，只好诈降，多疑的金人要张风杀死独孤云来证明自己是真心投靠。已被南宫灭挑断手脚筋络的独孤云自知不能活，便激张风动手。杀了好友的张风得到金人的信任，后被派送秦桧府前往大宋。在秦桧的帮助下进入重要部门为官。张风破坏了秦桧许多阴谋后，终为秦桧所怀疑，因此要除掉张风。张风虽躲过秦桧，却没有躲过南宫灭。说完张风便去世了。独孤剑决定依张风所言，去找回《山河社稷图》献给国家。独孤剑知道血书上第二人是华山派的掌门顾枫大侠。决定赶在黑名单上暗杀时间10月12日之前赶到华山去通知他。此时临安城中的乞丐小雷也赶到此地，大家到渔村找到老王，见到段铁匠托付于此的段芙蓉。段芙蓉得知独孤剑为她报了父仇，便把巨阙剑给了独孤剑。在渡口老王的帮助下，大家坐船前往华山。

华　山

上岸后，独孤剑与张琳心去华山，而小雷与段芙蓉去成都。独孤剑二人来到华山脚下的石塘镇，得知华山派掌门顾枫和师弟林海要决斗，赶紧上山。看守路口的华山弟子却不相信年纪轻轻的独孤剑是衡山派掌门，不放二人上山，只好下山。山下的小村庄里有位老人说，樵夫李三经常从一条小路上山打柴，但李三到长安去了。听完后二人便到长安城中去找李三。

长　安

城门旁卖菜的老人说李三因得罪了城中权贵姚知节的儿子而锒铛入狱。独孤剑二人一愁莫展，在酒楼遇到喝酒的张如梦。张如梦见到他们，让他们先等一会儿，便走出酒馆来到长春楼。见姚公子正在威逼一姑娘，不从便要卖她为娼，张如梦趋身上前，用醉拳将姚公子教训了一顿。随后赶来的独孤剑带走姚公子，要到大牢里救出李三。

在牢中，利用姚公子救出李三和天王帮右使杨湖。杨湖为表示感谢，给了独孤剑一个天王令。有了此令可自由出入天王帮。独孤剑二人回到酒馆，把姚公子交给张如梦后赶回华山。

华　山

在石塘镇村北的一间房子里找到李三，从一条小道上了华山。李三给二人搭了便道，送二人过了一处天险。两人继续上山，途中遇一位华山弟子匆

匆下山。这一天已是10月12日，虽然他们紧赶慢赶，但还是来晚了，顾枫已被师弟林海以比武竞选掌门为名杀死了。二人正想问个清楚，却被林海诬为金国探子，幸有心剑客方勉出面，挽了一场打斗。由于这次决斗正大光明，找了各派掌门来监督，因此并无林海暗杀的把柄。二人被林海赶下华山。到了山脚，张琳心想起上山时看到的那名匆匆下山的华山弟子甚为可疑，觉得那人必知隐情，想找那人问个清楚。

长　安

来到长安城中常春楼上，找到那位华山弟子，把他捉到城外树林中。这人是林海的侄儿林对儿，经一蒙面人指点，逼问出林海投靠五色教，偷偷下毒耗掉顾枫的武功，然后用比武的方式杀掉顾枫，登上帮主的宝座的事实。

华　山

独孤剑二人带着林对儿上华山。林海见事情败露，与二人打了起来，结果被打死了。独孤剑与方勉交谈，得知去少林寺的小路。二人便从华山山顶右面的小路来到少林。

少林寺

二人来到少林，却找不到无虚大师。在右边的小院与小和尚元真对话，到大雄宝殿后找回被师兄元通抢去的泥人，交给元真，得知无虚方丈在密室中闭门修练，不见外人。二人来到达摩堂秘室外，无虚大师不开门。看墙上的那首诗，用激将法将无虚大师激了出来。独孤剑告诉无虚大师名单上下一个要杀的目标就是他时，无虚大师说最近庙里出现一名刺客，几次对他行刺都被他躲过，他怀疑刺客是寺中的和尚。看到这张血书，无虚大师认为第四个应是韩世忠元帅，第五个自然是岳飞元帅。

为找出寺中的刺客，二人在寺中停留了几天。这天，来到少林寺林塔，遇见一名可疑的和尚，便上前盘问，几句话那和尚便露出马脚，一下子便把他抓住了。那人供认是五色教教徒，二人也冒充五色教中人，想诓出谁是寺中的刺客，但假和尚怎么也不肯说。张琳心想出一计，回到寺中，请无虚方丈召集众僧，把假和尚的消息告诉所有的人。然后偷偷回到塔林，不久便见到少林的无相大师出现，见四周无人便一刀杀死假和尚。此时无虚大师、独孤剑、张琳心现出，无相自知中计，使出轻功逃跑了。独孤剑到藏经阁学会一式“天魔解体大法”（此招式只能在与南宫灭决斗时使用）。

朱仙镇

独孤剑二人来到朱仙镇，听说书人讲了一段八大锤的评书。从村北来到韩世忠元帅的营帐前。得知韩世忠不在营中，张琳心因与韩世忠夫人有旧，得以入帐见到梁夫人，同时也把暗杀名单的事告诉了梁夫人。二人又来到岳飞元帅的营中，只见到岳云，得知岳飞上前线观察敌阵去了。岳云请他们去大营不远的朱仙镇休息，明日再来，二人回到镇上，在酒馆里遇到正在寻找师兄独孤剑的师弟卢青。卢青将师傅留下的丹心宝剑交给他们便离去了。

第二天，二人来到岳营。在议事大帐中，岳飞正满腹心事地踱来踱去。原来金国派来一名小将陆文龙，英勇无比，连伤岳家几名大将。老将王佐自断一臂去金营诈降，试图劝说陆文龙投宋，但去了很久没有消息。岳飞担心老将安危，十分焦急。独孤剑得知岳飞的心事后，自告奋勇前往金营打探。在营中领得二套金兵服饰，走出岳营，想起临安城中秋雨姑娘托付的事，便来到韩世忠的大营，在营门口遇见刘云将军。将秋雨的事告诉刘云，并将红玉还给了他，进营把五色教将派人行刺的事告诉了韩世忠。

金　营

随后二人来到金兵营外，在森林里换上金兵的服饰后，施轻功潜进金营。在金营陆文龙的帐中，王佐将军正在向陆文龙讲述陆的身世。陆文龙的父母原为宋朝官员，金兵入侵时率部抗金不幸阵亡。金国四太子金兀术见他机灵可爱，便收他为义子，教他习武，成为金军中的一员大将。半信半疑的陆文龙问有何信物证明，他的乳母告诉他，当时陆文龙的父亲将遗书藏在一柄名为丹心剑中。后来中原有人来金营救陆文龙，虽然没有救走，但把丹心剑拿走了。帐外的独孤剑和张琳心听到此外，便进帐把丹心剑交给陆文龙，陆文龙取得遗书一看，才知自己认贼作父，便要去干掉杀父仇人金兀术。王佐劝他不要冲动，不如先去投靠岳飞，再图后事。陆文龙听从劝告。同王佐一同投奔岳飞大营。

独孤剑听到金兵运来火炮铁浮陀的消息，就来到金兀术的营帐前，打死了守帐的两名金军，进入大帐。此时金兀术和南宫灭进来。南宫灭让金兀术先走，三人战了起来，独孤剑知武功不如南宫灭，便使出玉石俱焚的“天魔解体大法”将南宫灭炸死，自己也被震得经脉尽断。眼见得周围大批金兵涌了过来，一名蒙面大侠将他们救出，送回朱仙镇客栈。

朱仙镇

蒙面侠客把他们送到镇中，什么也没有说就离开了。张琳心望着受伤的独孤剑束手无策。王佐将军也特地前来看望，表示可请兵营中最好的医生来治疗。但客栈老板说，独孤剑的伤势只有天山的千年雪莲和长白山千年双头人参做药才能救得。老板拿出自己珍藏的一颗药王孙思邈所炼制的续命丹，给独孤剑服下，这可延长一个月的生命。王佐愿意派得力人手去寻找其中一种，张琳心感谢之余，便选择去了另一处。

长白山

如果选择去长白山，可在山脚遇见一位猎人，得知要找到千年双头人参有两个办法：一是山上有一群专以采人参为生的采参人，可请他们帮忙，另一个方法是山上有一朱姓大户，家中就有祖传千年的双头人参。张琳心不会去夺人所爱，便来到山上的窝棚中求采参人帮他采得那株人参，采参人的头儿提出了一个条件，干掉山里的土匪许大马棒。找到许大马棒，将他打死，拿到指南针。回到采参窝棚，将指南针给了采参人，得到双头人参。

天　山

如果选择去天山，则要注意天山会定时出现雪崩。在天山找到雪莲姥姥的洞穴，战败雪莲姥姥后，可在洞穴深处选择打开一个宝箱，只有一个里有雪莲王，其余打开后就会送命。张琳心绕开陷阱，最后在右下方的宝箱中找到千年雪莲。

朱仙镇

张琳心赶回朱仙镇客栈，王佐将军派去的人也找到了另一种药村。客栈老板将两种宝物混合制成了药，给独孤剑服下，独孤剑很快就醒了。醒后的独孤剑决定先回中原，两人一同来到渡口，王佐正在渡口等候。他原来是洞庭湖天王帮的左使，朝廷曾派岳飞镇压过天王帮，现任天王帮帮主杨瑛的父亲就是当时被杀的。后来杨瑛派他埋伏岳营，找机会杀掉岳飞。但王佐到了岳营后钦佩岳飞是精忠报国的将军，便一心辅佐岳飞。最近听到消息，天王帮又要派人来暗杀岳飞，并且得知那幅《山河社稷图》在天王帮的手中。王佐欲请他们去洞庭湖一趟，劝说杨瑛改变初衷，献出《山河社稷图》，赶走金兵，收复中原。独孤剑二人听后，一口应承。得到入天王帮的口令后，便上船前往洞庭湖。

洞庭湖

二人来到洞庭湖畔，在小酒馆中又见张如梦。张如梦告诉他们他最近才查出《山河社稷图》藏在天王帮中，明知入口就在附近，转了几天也没有找到。其实天王帮的入口就在这家酒馆中，在里屋有位老人叫龚锴，整天足不出户，见人大谈茶经。独孤剑上前出示天王令，龚锴见后，忙打开一扇隐藏在柜子后面的门，但只让独孤剑一人进去，说这是帮规。独孤剑便请他们兄妹俩在外面等候。

天王帮

走出秘道，已在湖中小岛上。独孤剑时而涉水，时而过桥，最后来到天王帮的大寨门口。对上三句暗号（“洞庭八百里”对“华山三千丈”，“留得青山在”对“何愁没柴烧”，“天王盖地虎”对“大圣镇河妖”），便进到大寨里面。独孤剑来到议事厅，大厅正中是杨瑛，右边是他搭救出狱的杨湖，杨湖热情相迎，左边那位却恶言相向。独孤剑上前拜见杨帮主后，他让独孤剑先到后面花园休息片刻，等他办完事后再说。

独孤剑在后花园转了一会，便要到前面来看看。刚出花园门，一名婢女过来告诉他杨瑛已在树林里等他。来到树林，见到杨瑛，说明来意，杨果然深明大义，同意不去刺杀岳飞，但献不献《山河社稷图》还要与大家商量后再说。这时有人在树顶向杨瑛扔出一枚霹雳弹，独孤剑眼明手快，飞身扑向杨瑛，滚到一旁，霹雳弹就在刚才杨瑛站的地方爆炸了。这时杨瑛头上的头巾被树枝挂掉，露出满头青丝，原来是位女子。独孤剑连忙赔罪。这时杨湖赶到，杨瑛一言不发地走了。独孤剑冒犯了杨姑娘，便跟着来到她的寝宫向她道歉。两人正谈着，杨瑛想起刺客也许听到他们刚才谈到的《山河社稷图》的事，赶忙去查看，见宝图已被人盗走。此时杨湖来了，说帮中弟兄唯独不见右使封玉书，看来封玉书就是刺客。

杨瑛将帮中事务交给杨湖管理，与独孤剑一起去追封玉书。二人出了秘道，发现龚锴遇害。在桌上放着一张字条，是张家兄妹所留，说封玉书去了成都方向，他们先跟去了。

成　都

杨瑛和独孤剑乘船来到成都。在城北一座房子旁边，找到了张琳心，可张琳心看到独孤剑与另一个女子在一起，便任性地走了。在成都城里可去城

北的王老一家，帮他找到被隔壁阿二偷走的三百两银子。还可到陈续家探讨棋艺（这两者都是会影响结局的）。来到酒馆，又遇到喝酒的张如梦。他已探知五色教总坛就在城外西北的一处房子里，而且《山河社稷图》已经被一个人带走，他们的暗杀计划也已经改变，但不知具体内容。张如梦打算去追宝图，请独孤剑去五色教探听暗杀计划，说完就动身走了。

独孤剑与杨瑛刚出酒馆，有人过来告诉他们张琳心被抓，想救她就到城外西北的房子里去一趟。

五色教总坛

独孤剑急忙赶到五色教总坛，那里已布下罗网等着他们两人。一进门二人就中了黯然销魂烟，功力大减。虽是如此二人还是打败无相、封玉书等人，并从他们的口中得知，方勉就是五色教教主，他已到岳飞的大营去了。

剑门关

此时张如梦在剑门关追上了带着《山河社稷图》的南宫彩虹。这对情人为了不同的道路要拼个死活。交手前，他们两人先以苍天为媒、大地作证，私订了终身，并且都立下重誓，无论谁活了下来，都将在青灯古佛下渡过终身。这场决斗以张如梦取胜结束，胜利后的张如梦，抱着南宫彩虹的尸体走进佛寺，渡过后半辈子。

朱仙镇

独孤剑和杨瑛救出张琳心后，来到成都城中段芙蓉家中，段送给他们一幅面具。随后独孤剑一行来到朱仙镇岳飞大营。下船后，杨瑛说帮中有事要办后就先走了。独孤剑和张琳心来到岳营，岳云告诉他们，岳飞和几位将军陪着方勉去凤凰山观察地形去了。独孤剑告诉岳云方勉是五色教主，此行即是来行刺岳飞的。独孤剑请岳云先把岳飞请回来商量对策。等岳飞回来，独孤剑告知方勉的真面目以及此行的目的，并愿意扮成岳飞父子模样，上山去揭露方勉。

独孤剑与张琳心拿出面具戴上，扮成岳飞父子的模样，来到凤凰山上，命其余众将先回营。方勉见剩下岳飞父子两人，露出真面目欲下毒手。独孤剑证实他是五色教主后，摘下了面具。三人打成一团，张琳心一不小心被打下悬崖，这时杨瑛赶到，与独孤剑一起消灭了方勉。

在千绝壁上，回忆起和张琳心的点点滴滴，心碎已极的独孤剑在悬崖边

站了一天一夜。陪伴在一旁的杨瑛劝他不要过度悲伤，并告诉他泰山即将举行比武大会，推举武林盟主，建议他去参加。独孤剑想想便启程前往泰山。

泰　山

在泰山上，独孤剑击退了高手们的车轮战，名正言顺地当了武林盟主。但此时独孤剑却厌倦了武林中的纷争，决心隐退江湖。在夺得武林盟主后下山的路上遇到西山居士，得到光盘。山下，正准备返回衡山的独孤剑远远望见两个姑娘的身影，走进一看，竟是张琳心与杨瑛。从此独孤剑和他的两位红颜知己便在衡山过着平淡的生活。

大结局

游戏结局共有8种，主要看游戏过程中如何进行，其中6种如下：

结局1. 张琳心在长白山抢了朱家的人参。半年后，独孤剑在树林中行走时被一张大网罩住，朱家的后人方雷（即当初的小雷，现为五色教的白剑堂官）替家人报仇，历数独孤剑的错误后一剑刺下。

结局2. 当时张琳心去天山，则游戏结束时张琳心将去天山，只留下独孤剑和杨瑛归隐洞庭。

结局3. 独孤剑在临安准备杀张风。以后在独孤剑苦战群雄夺得盟主地位后，众人前来恭贺后逐渐散去，独孤剑一人独立山顶，望着远去的残阳，张琳心和杨瑛的容貌不断在脑海中浮现，望天地之悠悠，怆然泪下。

结局4. 不杀张风，张如梦和南宫彩虹必死其一，张琳心救独孤剑时选择天山。则在结局时独孤剑准备回衡山，在长江渡口，与等着他的杨瑛上船扬帆而去。

结局5. 不杀张风，张如梦和南宫彩虹打成平手，将红玉归还刘云，但是没有在武夷山前面的樵夫前使用光盘。此后在得到武林盟主之后，在山顶上见到了杨瑛和张琳心。在下山的路上看见两位老人正在下棋，其中一人就是行刺岳飞时被杀的方勉。经方勉解释，才知在朱仙镇所看到的方勉是他的兄弟、五色教副教主方颐，而方勉因10年前和南宫灭一战武功尽失，所以无法对方颐的所作所为进行拦阻。这10年来方勉不但没有透露武功丧失的秘密，还故意声称自己天下第一，使南宫灭10年不敢下江南，使江湖少了许多血腥。独孤剑此时方才明白为什么当时方勉不同二人的父亲去金国城救皇帝。三人在衡山附近的房子里过着很平静的生活。不久，杨瑛产下一子。一天，

独孤剑到了衡山，师弟们告诉他岳飞被秦桧陷害，关在临安城大牢里，独孤剑回家告诉两位娘子，决定让杨瑛留在家中带孩子，自己和张琳心前往临安。二人在张府遇到了张如梦和南宫彩虹，4人决定救出岳飞，杀掉秦桧。兵分两路，张如梦和南宫彩去宰相府刺杀秦桧，独孤剑和张琳心去劫岳飞。二人赶到天牢，看守岳飞的狱官说岳飞等人已被带往风波亭。二人出西城，来到风波亭，救出岳飞，岳飞便带着岳云和张宪到瓜州金山寺出家。张如梦和南宫彩虹潜进相府，由于卫兵很多，二人未能杀掉秦桧，但秦桧中了南宫彩虹的玉蜂针，不久毒发而亡。

结局6. 不杀张风，张如梦和南宫彩虹打成平手，将红玉归还刘云，在武夷山前面的樵夫前使用光盘。则在去风波亭之前，在北城门口遇见一老者。老人请独孤剑消灭海盗。使用光盘后进入一个孤岛，打败岛上的海盗后可得到一物品，而后回到衡山家中。可如此反复而练功升级。然后赶往风波亭，正要救出岳飞，秦桧出现，一场激战后，独孤剑杀死秦桧，岳飞官拜宰相。独孤剑等人随岳飞打败金兵，收复中原，一统江山。

游戏秘技

如果打出一种结局后再想打第二种结局时，可以通过修改的方式改动主角的属性，可免去练功的苦恼。

编辑 save?. bat（? 为存档进度，取值0到4，对应存档1到5），修改的地址如下：

1. 主人公的属性：地址为 SECT 0000. 具体地址如下：

	独孤剑	张琳心	张如梦	杨　瑛
当前生命	0020－0021	0088－0089	0516－0157	0292－0293
当前内力	0022－0023	0080－0091	0158－0159	0294－0295
最大生命值	0024－0021	0082－0093	0160－0161	0296－0297
最大内力值	0026－0021	0084－0095	0162－0162	0298－0299
攻击	0028－0021	0096－0097	0164－0165	0300－0301
防御	0030－0021	0098－0099	0166－0167	0302－0303
经验值	0034－0021	0102－0103	0170－0171	0306－0307
等级	0038	0106	0174	0310
佩带兵器	0042	0110	0178	0314

武功　　0056－0071　0124－0139　0192－0207　0328－0343

其中武功每个字节代表一种武功，武功和佩带兵器的代码见下文。如果属性改得太高了，与南宫灭决战后，他会说："你这个骗子，你用卑鄙的手段赢了我！"将无法过关。

2．银子：地址为 SECT 0002，DISP0072 至 0075。

3．物品：地址为 SECT 0002，DISP 0124 至 0379，其数据格式为四个字节表示一种物品，前两个字节为物品代码，后两个字节为物品数量。

物品代码如下：

01	铁剑	02	镇铁剑	03	玄铁剑	04	乌钢剑
05	巨阙剑	06	鱼肠剑	07	紫电剑	08	焚风剑
09	云腾剑	0A	若敖剑	0B	鸿蒙剑	0C	物品 12
0D	物品 13	0E	物品 14	0F	丹心剑	10	包袱
11	钥匙	12	血书	13	茶杯	14	令牌
15	红玉	16	粉盒	17	霹雳弹	18	玉钮
19	银子	1A	天铃	1B	书信	1C	泥人
1D	金兵服饰	1E	指南针	1F	雪莲王	20	双头人参
21	金乌剑	22	光碟	23	面具	24	物品 36
25	物品 37	26	物品 38	27	物品 39	28	药王金方
29	孙子兵法草	2A	蛇胆酒	2B	麝香酒	2C	何首乌
2D	灵芝草	2E	玉露茶	2F	龙井茶	30	女儿茶
31	粽子	32	桃酥	33	米酒	34	虎骨酒
35	虎骨酒	36	田七	37	续命丹	38	当归丸
39	拘杞子	3A	大补丸	3B	铁疾藜	3C	柳叶镖
3D	匕首	3E	梅花镖	3F	袖剑		

4. 武功代码

01	蟒蛇出洞	02	风云突起	03	威镇五岳	04	投石惊浪
05	孤山印月	06	天外飞仙	07	风卷残雪	08	野马分鬃
09	衡山有雪	0A	南岳云天	0B	牧野流星	0C	灵旗幻花
0D	掌上生雷	0E	江南如烟	0F	孤山印月	10	满天花雨
11	碧波临风	12	下三滥	13	风雷九洲	14	凤舞九天
15	血影怒雷	16	夺命枪	17	泼风刀	18	醉拳
19	摘花满天	1A	紫霞神功	1B	混元拳	1C	梅花弄影
1D	龙爪虎抓	1E	天魔解体	1F	天罗掌法	20	龙象九重
21	追魂枪	22	观音散雪	23	金乌刀法	24	劈波裂浪
25	破石鞭法	26	幻影飞狐	27	快风残雨	28	桃花流水
29	月下飞天	2A	长烟落日	2B	雄风凛冽	2C	幻魔雪刀
2D	怒碎天门	2E	力劈华山	2F	破气斩	30	天外神音
31	慈航普渡	32	灭影一刀流	33	神风幻影	34	助纣为虐
35	心剑	36	天地不容	37	雨后彩虹	38	倒转乾坤
39	残阳如雪	3A	孤山印月	3B	天外飞仙	3C	百步神拳
3D	天际惊雷	3E	武功 02	3F	武功 03		



天龙八部Ⅱ之六脉神剑 

游戏操作

所需配备

1. 机种：IBM PC 486以上或与其100%兼容机型。
2. 系统：Win95/Directx 5.0
3. 内存空间：8MB以上，(建议最好有16MB)
4. 显示系统：一块Super VGA显示卡及一台彩色萤幕。
5. 光碟机：至少一台8倍速以上的光盘驱动。
6. 硬盘至少剩余85MB的空间。
7. 操作：键盘/鼠标（必备）
8. 音效卡：支援与WIN95兼容的各式音效卡。

安装游戏

本游戏一定要由硬盘启动，故第一次启动游戏前请先执行下列步骤：

1. 依照一般开机方法开机，并启动的WIN95的操作系统之下。
2. 将游戏光碟片置于光碟机中。
3. 你有两个方法可以使用，一是请到“开始”选单下选择“执行”，然后选择“浏览”，选择光盘中的SETUP.EXE确定后即可进入安装面画；另一种方法是选择《档案总管》中光碟机符号，然后再选择光碟中的SETUP.EXE档即可。

4. 首先会出现如下的欢迎画面，选“Next”继续下安装的步骤，选“Cancel”放弃安装。

5. 接着会出现一画面，告诉你游戏将安装至 C：\ Program \ Files \ GDS 的目录下，如果你要更改路径，请选择“Browse”，一切确定无误请选“Exit”。

6. 接着会出现一个讯息画面，列出天龙八部的执行捷径。画面底下是已存在的捷径，你也可以选择已存在的捷径。确定后按“Next”继续。

7. 最后程式会出现一画面，列出你所做的设定，确定无误后，选“Next”继续。

8. 程式便开始安装，稍待片刻后会出现提示的画面，如果你想现在就进入游戏，可以将画面中间的选项勾起，然后选择“Finish”即可完成安装。

特别注意：如果你在进入游戏，发现萤幕的颜色变得很不正常，此时请玩家先跳离游戏，回到 WIN95 的作业系统，选择《档案总管》中的光碟机符号，然后再选择光碟机中的 GDSPIC2 目录下的 SETUP. EXE 档，然后重复执行安装步骤 4～8 即可。其中要特别注意的是，请将 GDSPIC2 目录下的资料安装在和先前安装的游戏同一个目录下。举例来说：先前你将游戏安装在 C：\ Program \ Files \ GDS 的目录中，那么在执行到步骤 5 时，你必须将目录改成如上述的目录。

热键操作

游戏中只能以键盘控制人物的各种行动。请确定键盘上方 Num 的灯是暗的，如果是亮的，请按一下 NunLock 即可。(7) 向左上走 (西)，(9) 向右上走 (北)，(1) 向左下走 (南)，(3) 向右下走 (东)

1. Esc 键：叫出游戏选单

2. ↑键及↓键：叫出选单时，以这两个键上下选择指令。

3. 空格键：

A. 基本攻击（遇见敌人时，不要犹豫，赶快攻击吧！）

B. 确定（当开启选单时）

当你拿到凌波微步的武功秘笈后，段誉会随着游戏的剧情自动学会凌波微步，在学会凌波微步后，便可使用下面这些指令来施展。注意，在某些剧情的限制下，你将无法使用凌波微步。

“8”前行；“5”后侧翻；“2”往后跳；“5”键＋空格键：施展攻击招式。

游戏攻略

王　府

话说大理段王府的小王子段誉，自小重文轻武，在历代都是武功高手的大理皇室中，特别是在其父亲段王爷的眼中无疑是一不成才的逆子。这一日，段王爷与段誉开始每天必修的是否练武的舌战辨论，段王爷哪敌得过满腹诗书佛经的段誉？再加上天气炎热，脾气暴躁，一时间老脸无处可搁，于是老羞成怒，下令将段誉禁足房内，不得出门一步。

再怎么着也得以理服人嘛，干嘛动不动就拿出家长的架势压人，这叫段誉怎么能服气？段誉心里打好主意，趁其父现在不在的时候溜出去游山玩水，好好玩玩，散散心，等他气消了再回家。既然出门就得带好盘缠，段誉从外屋里的箱子里找到了银子。正准备从大门出去，但段正淳已经派了两个卫兵守在门口，见到他出门立即将他挡了回来，而且还向全府上下下令，见到段誉出门就立即抓他回房，看来王爷这次是动真气了。没关系，段誉走到里面房间卧塌旁的窗户前，推开右边的窗户跳了出去来到庭院里。庭院中也有卫兵在巡逻，段誉躲开卫兵进入右下方的练功房内找出两粒金创药带在身上，欲语说江湖险恶，虽说段公子不会去惹别人，但还是小心为好。练功房前也有个卫兵在巡逻，段誉探头探脑地等他刚走过去，立马拔腿跑向后院。后院是仆人住的地方，段誉在一间屋子中的衣柜里找到仆人服，只要再到厨房找点木炭抹在脸上就不会有人认出他是小王爷了。

厨房就在上面，不过厨子是个眼尖嘴利的人，被他发现可不得了，不过现在他正忙着，趁他进里屋拿东西时，段誉立即冲到灶台前拿到了木炭，虽然被回来的厨子撞个正着，还是被机灵的段誉溜掉了。找个角落用木炭画脏

脸，再换上仆人服，此时的段誉还真和在厨房打杂的小张有几分象呢！这下可以大摇大摆地从大门出去了。

大理城

人来人往的大理城煞是热闹，走了大半天的段誉信步来到一家客栈，听得两酒客闲聊时谈到无量山剑湖宫无量剑派将举行五年一次的比武大会，引得段誉想上山看热闹，还可以顺便欣赏无量山的风景。上山观战必须要有无量剑派所发的武林贴，不过大理城中有个豪爽好客有孟尝之风的茶商马五德，说不定他一高兴就会把武林贴拿出来。又自客栈老板口中得知马五德正住在这家客栈的二楼。上楼后段誉轻扣房门，开门的正是茶商马五德，段誉上前说明来意，马五德提出要段誉帮他购买珍贵的茶花“十八学士”来交换。段誉没考虑太多就答应下来了，出门才想起身上没带多少银子，不知买茶花够不够，不过先到花店里看看吧。

没进花店门一股甜美的花香就扑鼻而来，店中果然花团锦簇，还有老板娘笑如花。问得店中果然有茶花珍品“十八学士”但售价高达一千两银子，不过老板娘见段誉一表人才，决定减价到九十九两卖给他。这个折扣也打得太大了吧？但也很糟糕哇，段公子出门时太匆忙只搜了20两银子。回到客栈找马五德，想他是否能资助点儿，可是这位“孟尝君”也不是那么好说话的，一句“买了花再来找我”就把段誉给打发了，看来还是自己去挣钱吧。

段誉在城中转游的时候，一个拿刀的恶棍见他是孤身一人而且衣着华贵顿起贪心，意欲杀人夺财。不过段誉家学渊源，虽从未认真练功，但耳濡目染之下也比此类毛头小贼强啊，没费多大的劲就将他摆平了，还拣到他身上的银子，小发了一笔。城市左边有一个布庄，段誉把那件仆人服当给了老板，又得到10两银子。现在还差得远哪，嗯，还是出城逛逛，说不定在野外就可以找到“十八学士”呢。

城外果然荒凉一片，段誉走走看看，行得不远，前方就传来声大喝：“此山是我开，此树是我栽，要打此路过，留下买路财！”妈呀！怎么又遇上强人了？还是跑吧！段誉转身就跑，回头一看一个小强盗追了上来了，“来而不往非礼也”！段誉连忙先掏出一粒“金创药”咕噜一下吞掉，转身对冲上来的强盗使出他的“少爷飞腿踢”（段家的家传武功中好象没有这一招吧?)，将强盗撂倒，嘿，这人身上也有银子，还是交给段公子应急吧。现在他们该怕了吧？段誉也不是手无缚鸡之力的人哪！谁知那两个还是一起冲了上来，双拳难敌

四手，我们的段誉又只有拔腿就跑，那个强盗头子一发功就会停下来，趁这个空档，段誉甩掉了他，将另一个小强盗引到角落里解决了，当然也没忘了捡银子。那个强盗头子在道上比划过去比划过来的，这里可不是久留之地，段誉定了定神就头也不敢回地向城里冲去。

现在终于松了口气，大理居然有这么多的强盗，看来治安并不是很好，哪天要向皇上反映反映。摸摸身上，居然足足105两银子，段誉连忙跑到花店买下“十八学士”兴冲冲地回客栈交给马五德。谁知马五德一见就哈哈大笑，说段誉上当买了一个极象“十八学士”的次品——“落第秀才”！

段誉垂头丧气地出了客栈，这可怎么办？身上也只剩下六两银子了，客栈门口传来一个乞丐可怜巴巴的乞讨声：“好心的大爷，我饿坏了，给我点吃的吧。”段誉顿生怜悯之心，立即在市场上买了个热包子给他。乞丐感激地说要报恩，听到段誉在寻找“十八学士”时就告诉他左边城外住着个异人，说不定他那里就有这花，叫段誉去碰碰运气。

段誉循路找去，城外果然有一茅舍，但门口有条大黄狗，“汪汪”叫着不让段誉进门。段誉只有回到城中的市场上买了块猪肉带给这条大黄狗作礼物才进了门。敲了敲门后，主人从屋后面出来问段誉所来何事，段誉告知他来意，主人说他不知道什么是“十八学士”，但早上从郊外看到一株花长得好看，于是把它刨了回来，如果觉得有用就拿去吧。

段誉半信半疑地把这株野花带给马五德看，马五德一见大喜，这果然就是他寻之不得的“十八学士”，连忙问段誉从何得来。段誉虽面上笑而不答，心里却直叹：“有心栽花花不开，无心插柳柳成行。”马五德也遵照诺言把武林贴给了段誉，并约定无量山见。

无量山剑湖宫

段誉躲开路上那个乱发功的强盗头子，来到无量山，把武林帖交给门口一个走来走去的道姑，道姑验证无误后放段誉进宫。

在宫里段誉很容易地找到了马五德，跟他打了个招呼。第三场比赛开始了，在段誉看来功力高低、招式精奇也没什么区别，只觉得拳来脚往、兵器“叮当”交接果然热闹好看。半盏茶工夫胜负已分，东宗获胜。东宗掌门正得意东宗获胜的消息，只听“夺”的一声闷响，一只箭射在门柱上，箭头上还插着一封书信。一个无量弟子上前取下信，大声地念出内容，原来是神农帮扬言要铲平无量山，这弟子念完信后就七窍流血倒地而亡，原来信上下有巨

毒。众人正在惊疑间，突听到“嘻嘻”一声，一个妖美可爱的小姑娘自房顶横梁上飞身而下，堂上如此众多的高手都没发觉她是什么时候爬上去的。这小姑娘不屑地说神龙帮人的下毒功夫真差。段誉见这小姑娘非常乖巧可爱，忍不住上前和她答话，小姑娘也年少活泼，很快就和段誉谈得投机，两人兴高采烈地约定一起去神农帮看热闹。

刚出门段誉的傻劲又犯上了，他一想这江湖上打打杀杀的事越来越多了，难道就没了王法了？不行，一定要去神农帮找帮主晓谕一番，让他明白这番道理。小姑娘见劝止不住又不忍段誉一人前行，只好陪他一起去找那个凶神恶煞的神农帮帮主。

无量山后山

出大门后往上走，后山的树林是个小迷宫，没费什么力就找到了神龙帮帮主的所在地。守卫喝问段誉的门派，段誉哪有什么门派？他老老实实地报上教他诗书易经的先生的名讳，守卫见段誉一股有恃无恐的神气，倒也不敢怠慢，匆匆进去通报。没一会儿，守卫就出来了，见段誉大没好气地骂道：“你胡说些什么？进去吧！”估计帮主毕竟见识广些，见守卫上当便狠骂了他一顿。

段誉当着司空帮主的面，动之以情晓之以利地教训了他一顿，司空帮主早已发觉他既不会武功也没什么后台，闻言不由得怒极反笑：“老夫行走江湖这么多年从未见过象你这样狂妄的小子，来人啦！把这两个不知天高地厚的家伙抓起来！”

寡不敌众下钟灵和段誉都被抓起来了。神龙帮的人给段誉服下了断肠草，让段誉带钟灵的父母来赎人。钟灵脱下脚上一只诱花鞋给段誉作信物，让他在谷口的大树上第二个字上敲三下，自会有人带段誉进谷。

树林里隐藏着通往山后的道，段誉在道上走的时候，忽听后面传来人声，原来是无量派东西两宗的两名第子私奔出逃到了这里，他们发现了段誉怕他泄露出他们出逃的事情，要将段誉杀人灭口。段誉一见大事不好毫不犹豫地拔腿就跑，跑到山道的尽头，从右下方的山崖边失足滑了下去……

无量谷底

段誉醒来后发现身处在一个四面都是断崖没有出路的谷底，谷底有一具尸体，段誉从尸体旁拣到一柄木棉钥匙。谷里有几棵木棉树，段誉挨个找去，

在他掉下来的地方前面不远的木棉树上找到了线索，这棵树上有个钥匙洞，用钥匙插进钥匙洞里后，有一面山崖上打开了一个洞口。但是段誉一走开洞口又立刻关上了，看来要找点东西压在踏板上才行。大石头段誉是搬不动的，谷地的石头不少，很快就找到了三块小石头，把石头压在踏板上后，段誉便进入了这个神秘的山洞。

洞里空空的看来已经很久都没人住了，在长长的走廊墙上挂着不少字幅，看来洞里主人的品味不低。但每一幅都少一个字，段誉从前面的宝箱里找到八块锁片，上面刻着从一到八几个数字，看来字幅上少的字是要用锁片来补足。不就是诗词吗？这怎么难得倒满腹经纶的段誉呢？在第一幅上镶“六”字的锁片，拼成“裙拖六幅潇湘水”；第二幅字上镶“四”字的锁片，第三幅上镶“五”字的锁片；第四幅上镶“九”；第五幅上镶“三”。只听喀嚓一声，走廊后面有声音传来，段誉过去一看，原来揭开的字谜是打开五个小壁柜的机关。从壁柜里拿到红、黑、白、绿四色水晶和一把钥匙。刚好在宝箱旁有个钥匙孔，段誉使用钥匙后就听到门打开的声音。出去一看，果然有个密道打开了。

前行不久就看见一个大水缸，可能是蓄水用的。拐个弯后看见几个奇怪的金属柱子，呈四边形放置，正中间的柱子顶上放置着黄色的水晶。密道的尽头就是白玉雕琢的“神仙姊妹”的绝世容颜，段誉立即神魂颠倒，不能自已。仔细看来发现神仙姊妹的鞋上绣着八个字：“叩首八拜，供我驱遣”。段誉叹道：“别说八拜，就是百拜，千拜也成啊！”说完就真的向雕像磕起头来。八下之后，供磕头的小蒲团便裂开露出里面的小绸包，包里就是“北冥神功”和“凌波微步”的武功秘籍。当然段誉是很喜欢这个“凌波微步”的，对他来说，该武功用来逃命的大大地有用。

对了，钟灵还等着他去救命呢，赶快找出去的路吧。密道里的那五根金属柱子倒很奇怪，一定是机关。段誉走到中间的柱子前发现柱子上黄色属土居中，这一定是个“左青龙，右白虎，南朱雀，北玄武”的格局，只要把四色水晶放对位置就可以打开机关。但在洞中怎么认东南西北呀？梳妆台上有根针，将这根针做成磁针把它浮在水面上就可以知道方位了。

段誉拿着针走出密道，在刚才那幅“飞流直下三千尺，疑是银河落九天”的字幅上磨一下就获得了磁针。把磁针放在大水缸里，立刻就分辨出方向了。洞的入口在东方，神仙姊姊的雕像位置是座北朝南。按照东青、西白、南红、

北黑放上水晶，柱子旁又打开了一个洞口。进去后看见一排排的书架，看来就是神仙姊姊所说的“琅环福地”了，不过这时的藏书都没了。段誉在书架一阵猛翻，找到了一柄钥匙，一点伤药还有一张没写过字的羊皮纸，在婴儿的摇床边还拣到一块“坤”字锁片。里面还有一间房子，但没有入口。这边墙上倒有个钥匙孔，但是被什么东西塞住了，得要个细小的东西拔一拔，还是回到那个大水缸边去把磁针拣回来吧。拨开堵塞物使用钥匙打开隐藏的门口。记住进去之前在长明灯边拣一副打火石。

里面的房间明显有个八卦的谜题，最里面有个炉台，但没有炉盆，段誉“嘿哟嘿哟”地把“琅环福地”里的炉盆搬来放在上面，原来这也是个机关，八卦中的石柱不见了，露出中间的宝箱，宝箱里就是七块八卦的锁片，先把坤字锁片放在乾三连锁片对面的石台上，然后从乾三连锁片右边开始按逆时针方向把其余的锁片放上去，成功了！

新的洞口打开了露出里面的山洞，这里段誉发现了“珍珑”棋局，要不是还惦记着回去救钟灵，段誉很可能会迷进这个棋局里。现在身处的山洞显然是神仙姊姊生活起居的地方，在一个看来是桌子的石台上找到缝线卷。出口也很容易地找到了，但是被一块巨大的石头挡住，想到摆棋局的洞里有硫磺，再在洞里找些黑火药塞进去，把纸卷放在石头处时才想起差引线，缝衣线倒是可以代替。把缝衣线在长明灯的烛台里沾上油后炸药就做成了。

炸开大石，段誉满心欢喜地往外走，刚出去，就听得他一声惨叫：“啊！什么东西?”只见面前猛然出现了个骷髅怪物，宛如跗骨之明一样紧跟着段誉不放，而且攻击力很高，手骨头一敲段誉就少掉一大半的血。诸位看官，笔者忍不住要说点题外话了，这就是本游戏的第二场艰难的战斗。它需要钢铁一般的神经，坚韧不拔的意志，良好的心理素质，准确地计算行走步数，还要灵活运用隐忍不发，避实就虚、“君子报仇十年不晚”等等战略战术。先看看形式，战场是四边形的，除了身上的伤药外还有前面的两块石碑是补血的。仅用伤药是远远不够的，其余的全靠石碑来补血，石碑一次补不了多少血，一般要把血补满了才敢踢骷髅两脚，战场四角都各有一个骷髅怪物站着，它们比较呆一点，只要把它们拖远点它们就会呆呆地站着不动。关键是要引开一个石碑边的怪物，好在战斗中随时补血。要把那个一直活动的怪物甩远点需要在它对段誉出手的那一刹躲开它，因为它一出手就会愣上一会儿，趁它发愣的那会儿赶紧去补血，可千万别让它出手打中你了啊！一不小心就死掉

了，要不就是得补上好一阵子。好了，说了这么多要怎么打还得要看你们自己，加油啊，万里长征开始，只要干掉第一个骷髅，段誉的生命值、防御力和攻击力都会增加，后面的几个骷髅一个个都很容易打死。

如果你通过了，恭喜你！可以轻松好一阵子了。所有的怪物都干掉后又有一个门打开了，呵，多么好，门口就有个宝箱，拣到里面的金创药。要在战斗中能拣到该多好哇！

万仇谷口

终于离开“琅环福地”了，路边的一个大树下又有具尸体，尸体旁有一堆被绷断的绳子，看来这位老兄是准备上吊却因为绳子断掉被摔死了，真是倒霉到了极点。可惜这里没有锄头铲子之类的东西，能将他埋了倒是功德一件。钟灵曾说要进万仇谷先要过“善人渡”，段誉走到索桥边，发现索桥已经断了，必须把索桥接上才能过桥。桥边的树下可以拣一柄斧子，回到那个上吊的尸体旁将绳子拾起，在用斧子砍断旁边的两棵小树就作成了枕木，用枕木就可以把“善人渡”接上了。段誉刚走过善人渡，刚接好的索桥就断掉了，毕竟用来连接的绳索太旧只能承受他一人过桥。再也没有回头路了，还是继续往前走吧。

路尽头的大树就是入谷的机关，上刻着“姓段者入谷杀无赦”。根据钟灵的说法，在第二个字上敲三下，原来就是在“段”字上敲，“钟灵为了救我被神龙帮所抓，别说在段字上敲三下，就是在我段誉的头上敲三下也成啊!”(即是使用三次主菜单上的那个手的图标）敲三下之后，一个丫鬟模样的姑娘出现了，“是小姐回来了吗？噫？公子是……?”段誉忙上前说明原因。丫鬟一听也急了，忙叫段誉随他入谷见夫人。

万仇谷

段誉入得谷来，那个丫鬟走得太急没注意段誉没跟上，到夫人房间的路被一老人堵住了，那老人直叫：“我的斧头，我的斧头怎么没叫呢?”难道是说刚才拣的斧头？段誉把斧头交给老人，倔老头坚决不认：“这铁头怎么会叫？我的斧头……我的斧头……”真是伤脑筋。旁边有间房舍，里面有个姑娘，问过她以后才知道，谷口的老头是她爷爷，现在失心疯又犯了，他说斧头其实就是指门外的那匹叫“虎头”的马。看看喂它什么东西会叫不。段誉拣起桌上的苹果喂给“虎头”，半天也没听到叫声。再冲击那个姑娘，姑娘说

上次她出谷溜马时不知马吃了什么东西就叫了，让段誉出谷看看，段誉出谷后发现木桩上长着些毒蘑菇，马八成是吃了这个才叫的。摘下些蘑菇喂给马吃，马果然叫了，她象还想吃，再来一块吧，哇呀！好象吃多了，马立即就倒了下去！还是别说吧，段誉走到老人面前说："虎头叫了，快去看看吧！"老人很激动地跑过去看，赶快趁这个时候溜吧。

段誉见到钟夫人后详细禀明钟灵被擒的详细经过，很是自责了一番，正在说话间，外面传来一个粗哑的男声："怎么有男人的声音？"钟夫人一听大急："糟了，老公回来了！给他看见可得误会！"各位看官看到此处当然知道这是"一代醋坛子"出现了，前后经过……当然大家都知道。

话说钟万仇一怒而去。钟夫人决定和段誉前去救钟灵，刚出房间就被钟万仇发现，钟夫人挥剑一刺意欲吓退他，谁知他竟不挡被剑直刺进胸膛，鲜血簌簌地往外冒，还好钟夫人并无伤人之心，伤势说大不大说小不小。钟夫人一见也慌了神："你……你为什么不挡？""阿宝，你终于要离我而去了？"钟夫人嗔道："我是去救咱们的女儿！也罢！我也不去救了，她自己闯的祸自己解决吧。段公子，你告诉神龙帮主司空玄，我丈夫是大名鼎鼎的"马王神"钟万仇，我叫苦宝宝，有个外号可不好听叫"俏药叉"，他如果伤了我女儿的一根毫毛，别怪我们夫妻辣手无情。段誉心中叫苦："难道就凭他们夫妻两的名号？看来我腹中的断肠草的毒也解不了了。"钟夫人见段誉面有难色，就交给他一个细盒，盒中的钟灵的生辰八字。说道："你将这个盒子交给你父亲，请他救我们的女儿，记住一定要说'请他出手救我们的女儿'这十个字。"

段誉一到谷口就碰到那个老人，老人见到段誉大叫凶手，一定要段誉治好马才让他走。段誉只好又去问他的孙女，小姑娘让他找夫人那里的王大夫配药。在夫人的丫鬟春儿处问得王大夫的所在。原来王大夫正在为炎谷主配药。王大夫说段誉给马所吃的蘑菇是三笑菇，难怪马吃了会叫。解毒的药还差一味"菩提花"，谷中就有。段誉从夫人房间背后路的尽头摘到菩提花，交给王大夫后，他又说还要潮湿的苔藓，此物何处有还得问春儿，原来潮湿的苔藓在马廊门口的盆栽里，赶快摘一点给王大夫拿去吧，结果王大夫认为太干了不满意，段誉只有满谷乱找，结果就在春儿所在的房间里的那盆红色的花盆里挖到湿得不能再湿的苔藓。真是够烦人的，不过解药倒是拿到手了，大夫说把解药放在马鼻子底下就可以救过来。王大夫真是妙手回春，马儿终于活过来了，老人也喜出望外地奔了过去让开了道。

可是谷口的善人渡还是断的啊，段誉还是继续把修桥匠当下去吧！谷里肯定有修桥的东西，问过老人的孙女后得知门外的回廊里有绳索，再从春儿处了解到屋后有现成的木料。将所有的材料搜集起后交给那位老人，老人为感激段誉救马之恩（是恩吗?）为段誉修好了断桥。可是回去的时间不够了，想叫老人借马一用，但“虎头”才好不大能跑，老人带段誉来到青木庄的门口，叫他进去借马。

青木庄

段誉来到青木庄的门口，却见两个凶神恶煞的人二话没说把他抓进庄去。原来青木庄的庄主是个年纪很轻的姑娘叫木婉清，这时她孤身一人正被几个带着家丁的婆婆围攻，当然这种以众凌寡的事是段誉所不能容的，他又忍不住上前以理服人。可是“秀才遇到兵有理说不清”，当然这一伙人是不会理会他的，不过倒获得了木婉清的好感。在他们发动攻击之前，木婉清打熄了蜡烛，施展绝顶轻功抓起段誉一起从庄里逃了出来。

还没来得及喘上口气，一队穿黑色斗逢的女子拦住他们，认定他们就是无量派东西二宗私逃弟子，不由分说地要将他们抓起来。诸君别怕，这次有了那五个骷髅的基础还有木婉清帮忙，很快就将这队女子灭了。段誉取下两套黑色斗篷给他和木婉清穿上，两人一起往神龙帮而去。

无量后山

解救钟灵的过程出乎意料的简单，司空玄看他们穿的是灵鹫宫的服饰，把他们当成了灵鹫的圣使。圣使们命令一下他还敢说什么，唯恐马屁拍得不够响，语气放得不够柔。木婉清趁机向他要来了断肠草的解药，司空玄因为被钟灵的闪电貂所伤问是否可以给他解药，木婉清将自己的香味丸权作解药交给了他。出林后钟灵才发现原来救她的就是段誉和木婉清，钟灵为寻找闪电貂先离开了，她刚走曾在青木庄追杀木婉清的那一伙人又赶了上来。

木婉清带领段誉且战且退，退到一山崖处只有一条仅供一人而过的小路，木婉清叫段誉先撤她断后。段誉从小路出来后见一奇怪人站在路中，段誉忙上前求救，原来这是“四大恶人”中的“凶神恶煞”岳老三，极喜人称他“岳老二”，几句话下来段誉就摸清了他的脾气，顺着语意一阵黑拍，岳老三果然“鳄颜大悦”。这时木婉清且战且退到了这里，岳老三虽帮她退了大敌，但也认出她是杀他徒儿之人。因他徒儿为见木婉清之貌被杀，岳老三要求她

取下面罩。由于木婉清曾发下毒誓，第一个见她容貌的人如不能娶她为妻就要杀了他。但岳老三的武功太高，肯定打不过，也罢，木婉清让段誉第一个见到了她的清丽面容。

这时岳老三认为段誉与他很象，一定要段誉拜他为师，段誉当然拒不答应，岳老三就掳走了木婉清，要段誉答应了才放她走，还发力将大石震落堵住了路口。灵鹫宫和无量洞的人正好经过这里，将大石移开后发现了段誉。最后灵鹫宫的圣使让无星洞的人护送段誉离开，可无量洞的人却误解了她们的意思，将段誉关进了无量洞主的练功房。

无量洞

被关进房间的段誉百无聊赖中想起神仙姊姊交给的武功一直都没功夫练，岂不是对不起神仙姊姊的嘱咐？几天下来，“北冥神功”和“凌波微步”都已学会，只是尚欠火候而已。这几日迷恋武功之中，木婉清还在“南海鳄神”手中，得想个办法快点出去。

房间的一边有一立一倒的两个车轮，段誉试着搬了搬竟然移不动，看来这是个机关，怎么打开看来要从别的地方入手才行。屋的正中放着一个大水桶，把它移开后房间的门就打开了。段誉一走出房外就被守在房间的无量洞两个弟子发现，立即抢上前来围攻段誉，这两个毕竟是名门出身，身手不凡，正好让段誉试试新学的“北冥神功”(呼出主菜单，使用上面“手”的图标)，这两个人就因为被吸尽内力而无法动弹。由于大门紧闭段誉还是无法出门，看来有机关控制，要好好逼一下这两个人。想起前几天听到后山传来“莽牯朱蛤”的叫声，这两人的谈话中透露出他们十分地畏惧这东西，段誉就威胁说要不讲出开门的方法就把他们丢到后山去喂“莽牯朱蛤”，谁知话刚出口，立马晕倒了一个。另一个说这院子里的房间里有三个开关，要打开两上相同的机关才能打开院门，说完这位也昏了过去。段誉从他们身上搜到一点伤药和一柄钥匙，铁钥匙是用来开右边一个房间的门的。这个房间也有个车轮，扳动后中间房间的门也打开了。进入后发现这个房间中的车轮生锈动不了，还好旁边有一瓶煤油，用钟灵的绣花鞋装满灌注在轮子里，好了！再回到被关押过的房间里，先扳动右边那边立着的车轮，而后摸摸左边的车轮……院门终于打开了。

出院后段誉来到一间练功房内，嘿，这里也有车轮，好象又是个开门的机关，想出去看吗？其中的石碑就是打开后院门的，外面就是无量山，只是

还没走脱门就关上了，而且练功房间门开的时间也是有限制的。也就是说开了车轮后立即去开石碑，然后跑出房门走出院门这过程中一步都不能走错，也不能多走。好了各位准备了没有？预备……跑！

无量山

各位终于跑出来了，真是恭喜恭喜！

这时的段誉决定要去后山找木婉清（之前要先去消灭追杀木婉清的那几个恶婆婆和神龙帮的小卒子）。木婉清还在段誉被“南海鳄神”关起来的地方痴痴地等他，见到段誉当然免不了大骂一通，其实见到他心里还是很高兴的，要不她在这儿等干吗？段誉问过之后才知是他父亲的四个家臣把木婉清救出来的。

在前行的路上碰见了前来寻他们的朱丹臣，朱丹臣告诉段誉，他父亲和伯父都很惦记他，叫他立即回家，当然朱丹臣也没忘了邀请木婉清一起前行。木婉清想到她师傅叫她杀的两个人之中一个就在大理，去看看也好，于是就答应了。

途中，云中鹤追上了他们，意图将木婉清和段誉擒回去，这里离段誉母亲静修的玉虚观不远，段誉认清方向后往左下方赶去，带来他母亲“玉虚散人”一起对付云中鹤，此人见寡不敌众连忙撤退。

王　府

回到王府，段誉正和他父亲说话间，“南海鳄神”又找上门来，段誉推说要他打过他师傅才能拜岳老三为师，岳老三颇为自信地等段誉带来他的师傅，王府上下忍住笑看着段誉带进来的帐房先生霍先生。岳老三一见段誉带进来的这人猥琐不堪的形象便说大话道：“我要三招打不倒你，就拜你为师。”段誉心想到底霍师傅有没有本领还不知道，还不如自己下去接下三招，以神仙姊姊的“凌波微步”就算以现在自己的水平接他三招只怕还是可以的，便要求自己上来接招，岳老三知道他一点武功也不会，于是就答应了。谁知段誉竟会有这么神奇的轻功，竟然从本钻不过去的地方钻过去了，偏偏又从转不过去的方向转过去了，岳老三怒极，呼呼一套拳打完连段誉一片衣角也没捞到，最后只有实现自己的诺言拜了段誉为师。一段找徒儿的经过变成了自己的拜师会，岳老三只有羞愤而去。

晚上，段誉和木婉清在花园里见到王妃刀白凤，言谈之中木婉清发现段

誉的母亲就是她师父要她杀的第二个人，于是向她发出了带毒的袖箭。段誉为母亲挡箭而中毒，一来，木婉清并无杀人之心只是师命难违；二来，见段誉中箭也慌了神，连忙掏出解药给段誉服下。待一阵手忙脚乱后，众人解救段誉回房，刀白凤从木婉清的兵器上也明白了她就是段王爷旧情人秦红棉的女儿，一时间往事重重涌上心头，头也不回地离开王府而去。段王爷阻拦不住，明白刀白凤心意已决也只得罢了。回头看看木婉清与秦红棉当年一模一样的性子一模一样的脾气，心下也软了，道："孩子，这些年倒苦了你们了，你有什么要求就说吧，我一定帮你办到。"木婉清正在暗想他会用什么方法来折磨她呢，倒没想到他会说出这么一番话来，就傻傻地回答道："我没什么心愿，只是我和段郎的婚事你要给我作主，可不许他负心薄幸。"段王爷叹道："你不能嫁给他，因为他是你亲哥哥！"木婉清犹如晴空里下了个霹雳一样，顿时呆了："我不信！我不信！"这时秦红棉也从外面走了进来，将木婉清带了回去。

一日，段誉觉得心里极其烦闷，于是到花园散心，没想到岳老三和云中鹤一起在面前出现。原来岳老三回去后越想越不对劲，几日后倒也想出了个主意：让段誉将那几个头给他磕回来，最后再磕上几个头拜师，这样既得回了面子又得回了徒儿，真是两全齐美。没想到段誉誓死不磕这个头，大怒之下与云中鹤一起出手准备擒下他。段誉当然又只有拔腿就跑，朱丹臣等三大家臣都分散在王府中，待将三人汇齐后，岳老三和云中鹤知道讨不了好就撤退了。段誉本来这几日吸的内力没能溶为一体，再加上外伤没好，刚才又奔跑了一阵，顿时气血翻腾昏在地上。

天龙寺

为救段誉性命，大理国王段正明亲自带他到大理国寺天龙寺找高僧求救。几位高僧正准备运用一阳指给段誉疗伤时，枯荣长老运起佛门"狮子吼"道："天龙寺百年威名摇摇欲坠，这当口还要为这黄口小儿疗伤治病？"原来大雪山的大轮明王已经下了挑战书，而且即刻就到，指明要见识段氏绝学"六脉神剑"，而"六脉神剑"至今尚无一人得以练成。而今权宜之计只有六人各习一脉神剑，因为尚缺一人就让段正明落发为僧补足，待强敌退后再还俗。

在各位师叔仔细研习墙上的神剑秘图时，段誉百无聊赖地跟着端详着秘图，没想到无心插柳柳成荫，仗着吸来的深厚内力，他终于练成了这绝世神功！



生化危机 ★

游戏虫手记

《生化危机》是CAPCOM继推出《街霸》系列后人气度最高的作品，它向玩家们展示了CAPCOM在制作三维动作解谜游戏的强劲实力。在PS上推出两年后它终于在1997年被移植到电脑上来，令众多电脑玩家欢欣鼓舞。但其对显示卡的配置之高，也令当时众玩家们望尘莫及——要有4M显存，否则只能以小窗口或低解析度运行。不过，该游戏除了这点上不尽人意及游戏场景画面不够精细外，其它移植得十分出色，恐怖气氛表现得尤其充分。

《生化危机2》目前也正在移植中（号称其PS版发售当天，众多日本玩家冒雨排队购买），估计年底以前我们能看到这款作品——据说显示卡要求VOODOO 2。

BTW：记住，胆子小的不要在夜里独自玩哦。

游戏攻略

1. 先进入食堂调查，和同伴交谈后，再进入食堂旁的走廊，看到僵尸后可与它一战，不过最好加速逃回同伴处，以节省弹药，同伴会替你收拾，接着回大厅，发现队长不见了，在大厅四周走廊走一走，同伴会交给你一把万能钥匙，进入蓝色门。

2. 先推架子至雕像前，再走上架子，可在雕像之水瓶中得到地图，再进入左边房间，小心避过地上的僵尸，可在架上找到墨水（有墨水可在大厅打字机前SAVE）。

3. 回到雕像之间，进入右侧的门，小心对付两只僵尸犬，打完后可推走廊上某柜子，得到弹匣，继续前进后进入某小房间，可在墙上找到散弹枪，要退出来时发现落入陷阱，此时静待同伴救援（此为剧情，一定会中陷阱）。

4. 再前进，长廊尽头左边有一扇门，其中有许多乌鸦，因手中武器皆不能伤到它们，所以千万别开枪，以免激怒它们。房间中墙上有许多幅画，依照人的一生顺序，按画上的开关（出生，小孩，少年，青年，中年，老年，死亡）就可以得到星星的纹章。如果不幸按错，立刻逃离，以免遭鸦群攻击，可在离开房间后，再回来重按一次。

5. 回到长廊尽头，开尽头之门，走到底后会发现一幅画，上有四个空位，星星的纹章可放在上方，日风月三纹章以后才会得到。回餐厅，在壁炉前可得一徽章，进入旁边的门，再用万能钥匙进入粉红色门，是一个 BAR，可推开书架得到琴谱，在钢琴前使用，可弹奏月光曲，弹奏完后出现秘门，可找到黄金徽章，再放入餐厅中得到的徽章，可离开 BAR，回到餐厅后将黄金徽章放回壁炉前，时钟会移开，可得一把钥匙。

6. 回到长廊尽头乌鸦之间的对面，可打开新路，找到贮藏室，在此整理装备，并可 SAVE……

这是游戏刚开始的部分，大致上是拿一些武器，如散弹枪、硫酸弹等等，还有就是两把钥匙（除了兜之钥以外的钥匙），把所有能开的门都走一走，收集好四枚纹章，以打开通往中庭的路，这是第一部分的大略情形……

第一把钥匙，应该是叫盾之钥吧，橘色的，在食堂的那座钟后面，拿的方法是先在食堂的尽头拿到一面徽章，然后到食堂旁一间有钢琴的房间去，在柜子上找出乐谱，然后弹琴，就会有暗门打开，从贝多芬像的下面拿出另一面徽章，把原本自己手上的补回去，就可以出去了，回到食堂，把贝多芬那块徽章贴回食堂尽头，就可以得到钥匙了……

第二把钥匙，则是先在馆一阶的一个储藏室中拿到药，然后走到馆一阶另一边的一间花房，把药加入抽水机中，就可以杀死挡路的植物，得到铠之钥……

至于四枚纹章，分别是在：

1. 一间画室（馆一阶），依照顺序按画上的开关，即可得到。

2. 到馆二阶食堂的二楼，把一座雕像推下楼，碎片中可以找到一颗蓝宝石，把这颗蓝宝石放进馆一阶一间有老虎雕像的房间中老虎的眼睛里，即可得到。

3. 在馆二阶一间有许多铁甲武士的房间里，用木头雕像盖住地上的两个通气口，按房间中间的开关，即可得到。

4. 馆二阶有间房间有阁楼，打死阁楼中的大蛇，可得到第四枚……在离开馆一阶、馆二阶的时候，应该只剩下需要兜之钥才能开的房间没开……

中　庭

这部分没什么，主要就是用工具间的一把四角型扳手，把水坝的门打开，然后就顺着路进入寄宿舍……

寄宿舍、寄宿舍地下室

到寄宿舍最主要的目的就是拿到兜之钥，但是在此之前必须先进入001、002两间房间，拿一些东西，002以及003的房间需要钥匙，地下室的动力室也需要钥匙，只要顺着找都可以找到，一把钥匙在浴缸里，一把钥匙在蜜蜂窝旁边，另一把则是在动力室的隔壁……动力室可以启动电力，把水抽干；有蜜蜂的那间房间里，在一间有猜谜锁的房间中可以调配药水，调好了再去地下室，可以把怪物的根杀死，最后则是进入003号房，把书架上一本书放回正确的位子后，有秘门出现，进去打死怪兽（两颗火炎弹即可）后，可在壁炉里找到兜之钥……拿到了兜之钥之后，要回到馆中了。

馆一阶、馆二阶

好几个本来不能开的门，现在都可以开了，食堂二楼有个房间，打开之后可以在鹿头上找到红宝石，跟蓝宝石一样嵌入石老虎的右眼中，可以得到一把大榔头左轮枪，威力蛮强的。此外，就是二楼的另一边，找到馆二阶地图的那间房，里面有个房间也可以打开了，弹过钢琴后会出现一条蛇，把它宰了之后，会出现一个地洞，由这个地洞可以到很多馆中没去过的地方。在一间像是图书馆的地方，打开灯，把一座石像移到灯下，有个秘门会开，可以拿到光碟片。记住要拿喔，不然救不了队友的……

研究所b2

b2要是记得不错的话，在映像资料室外的桌子上可以拿到一张光碟片，映像资料室则是要到b3去解开门锁……在资料室里，可以打开墙上的一个开

关，会出现暗柜，不过我不记得会拿到什么了。

研究所 b3

一下楼梯的那间房间里头，第一间可以得到一些密码，等一下进入一间实验室时，有台电脑要你 login，login 是 john，password 则有两个，一个是 ada，另一个是 mole，可以分别打开 b2 及 b3 的电子锁，接下来则是要分别使用三张光碟片，能用的机器分别是在：

1．b3 一下楼梯那条走道的一个房间中。

2．动力室的第一间房间，可以爬气窗到一间太平间，里面也有一台。

3．动力室中有电力符号的那一间，里面有最后一台。

三片光碟都用了之后，别忘了把电力室中的电力打开，就可以去搭乘往 b4 的电梯，此时进入剧情画面，在 b4 将遇到一只怪物，我是用三颗硫酸弹解决它的，和队友出来之后，发现坏人打开了爆炸装置，于是就要逃到 b1 去逃生……

记住去救你的队友，在 b3 一下楼梯的那条走道通到底端……

逃上 b1 后，搭电梯逃生，捡到一个电瓶并装上之后，可以打开停机坪的门，发射一颗信号弹后，就有队友来救你了……不过此时地下会跳出一只怪物，打赢他才能走……

直升机上的队友会丢一把火箭给你，捡起来打中怪物就赢了（不过要能撑到捡到武器时）……



风云之天下会 ★

游戏攻略

游戏是从霍家庄开始，所遇到的第一个敌人很容易打倒，第二个人那就别硬撑了，我们是一定会输的，这是剧情需要。

打输了以后无名和其徒剑晨会出现，然后会把事件解决，再带着霍惊觉到隐居之处，清醒之后出门和他们谈话再和剑晨比试，赢了之后回到屋内。从左边下到地下室去拿英雄剑，霍惊觉会被弹开，之后无名他们下来观示，之后霍惊觉因无名不收其为徒而决定出走，在门口，剑晨出来挽留，打输他之后正式踏出无尽的江湖路。

到了野外之后先检查一下装备，然后出发前往左上方的天荫城，进城之后会看到一些事情，买些物品和装备之后出城，前往右上方的洞穴（有一点草和树挡着，但还不难找），此时等级最好在4级以上，进去后发现那个撕布告的猪肉贩，把他老兄干掉之后，再把他揪出来（在洞穴底端有点不易发现），拿到布告之后就可以由天荫城上方进入天下会（把布告纸对守卫使用），从此霍惊觉改名为步惊云。

进入天下会的第一件任务就是去把黑山寨给挑了（由天荫城一进城之左方通道到黑山寨），记住把等级提高和补充装备，任务完成之后天下会找文丑丑说话。后回房休息，紧接着雄霸要把寒山派给灭了（和黑山寨一样路段，只是不进山洞而是往左方），等级最好在13以上（这是比较难的一战，请小心），完成之后回天下会再找文丑丑谈话，在休息之时会发生小插曲，之后雄霸要步惊云去抢火麟剑及雪饮刀。（由天下会出来的途中会看到一个被骂的小女孩，此人就是孔慈，要记住过去关心一下。）

由天荫城补充装备之后出来，往下方进入另一野外，看看路牌之后往右方走去，欣赏完乐山大佛之后进入洞穴往大佛顶出发，出来之后往右方走去，会看到南麟剑首断帅和北饮狂刀聂人王在决斗，之后会和断帅决战，想也知道是我们这一群肉脚被斩了，然后四大瑞兽之一的火麟出现并且把断帅和聂人王带进洞中，回到天下会后雄霸收聂风为徒，并且要我们前去乾坤庄取乾坤剑，聂风要求让断浪跟随（断浪在天荫城进入天下会的第二个画面的后山，先往下在往上就会有一间小木屋），根据路牌指示来到了乾坤庄。

进入乾坤庄之后发现所有人皆回避步惊云一行，最后来到村子左下方的客栈，进去后乾坤庄的廖总管来收保护费，收而不取廖总管遇到麻烦，帮其退敌之后，会得知原由，正当一行人准备杀入乾坤庄的时后，侠王府的吕义来了，婉拒其好意之后会得到一些物品。进入乾坤庄内的迷踪门后会感到不寻常的气氛，首先来到天剑楼（比较大的楼），这时当你进入每一间房间时都会遇到自动出来让你打的敌人，这时请注意回想吕义的话，也就是每一间都有两批敌人，譬如:一个房间如有两个出入口，当你由下方进时会遇到一批。而由上方出时，也会遇到一批，再由上方进时，房间内又会有一批，由下方出时还会遇到一批，上下楼也是一样，上楼后遇到一批，马上下楼又会有一批，总之就是各种组合或排列的可能性都完全进行，隔壁的霸刀楼也是这样，在确定敌人都清除之后，从霸刀楼出来便会遇到张全（就是门主），干掉他就会拿到乾坤剑了，任务完成后回天下会，步惊云说他有一些事要处理，来到风云阁之后找到孔慈，谈完话后把吕义送的锦盒交给她，再前往雄霸堂即可。

成长之后的步惊云所接到的第一个任务，就是处理天下会的叛徒冷不防，由乾坤庄南方出口出来后察看路牌，向右方往落马坡的方向走去，进入落马坡后行动会比较慢，往左走向连城寨，一进连城寨即会和一眼关七撞上，把他干掉之后，请直冲城内最右上的屋中，遇到一个会边打边退的小喽罗！逼问之下得知冷不防在城的南方，进入南方的一小拱门之后，在路的最尾端找到冷不防（有可能会被屋子挡住，请留意）。把他杀了之后在出来的路上会被释武尊堵住，挑赢之后，再把自己的小弟给打跑，之后步惊云说要去风溪村。

在前往风溪村的路上会发生一件路见不平拿土来填的事，之后进入风溪村，打听之下，客栈中好像有不一样的人物。进入客栈后到右边的房间遇到孔慈，且两人奸情被聂风搓破，之后转战到安南镇，到镇上最大间的客栈去打听一下消息，由正门出来后被断浪堵住，把他打跑之后趁胜追击，跟在他

们后面，然后就会堵到剑圣，放心的给他打吧，反正我们也打不赢，剧情要我们输嘛！

被剑圣击败后的步惊云被关在凌云窟，幸得聂风来解救，出凌云窟后在赶回天下会的路上，也就是，写着乾坤庄/乐山大佛这一块路牌的野外，看到一位小女生，跟她谈话之后，送她回乾坤庄，一进乾坤庄就发现有一群人正站在一间屋外，进屋后得知一些秘密，于是两人决定前往黑山寨一探究竟。进入位于黑山寨最西边的洞穴，在底部发现步惊云的杀父仇人及一些忍者，打败他们后得知凌云窟有变化发生，两人决定前往一看。来到凌云窟一处有香炉的地方发现有火麒麟，打败他后将得到它的宝物（类似戒指）投入附近的金色鼎之中即可得到具有神力的干将剑，然后回天下会。

回到天下会后，步惊云急着找孔慈，来到后山最上方之处发现孔慈，随后和聂风发生战斗，战胜后孔慈为聂风牺牲，抱着孔慈尸首的步惊云决定前往侠王府夺取冰魄。

来到乾坤庄北方的侠王府，其仆人告知吕义正在乾坤庄办事，于是再度前往乾坤庄内的迷踪门，在上次打败张全的屋里发现原来一切都是吕义在搞鬼，战胜后回到侠王府，在门口将吕义解决之后，长驱直入侠王府，（侠王府有两间不会触发战斗的房间，有两人会跟你说他想得到宝藏，此时查看桌子可以发现玉刀、鬼珠，取得后前往凌云窟。途中竹林靠近闪动的金炉，发现不闪了！放下鬼珠可得诸多物品各100个！使用后虽非无敌但我想也找不到几名对手吧！而玉刀即为挖人药人的工具，至于药人在哪里我就不知了!!）进入侠王陵后会遇到百人杀阵。碰到一个人的，战斗后他不会消失；碰到两个人的，战斗后消失；碰到三个人的，会把你转移到阵中另一处；碰到四个人的，会把你弹出来；最后一排的一个是五个人的，打完就可以破阵了。所以，最好走一步存一次盘。

之后进入屋内，先到左上方的房间调查靠右上的雕像（有拿剑的那一尊），之后下方的房间会出现地道（神桌旁），把地道中的火炉按如下要求点燃：

第一层的最西南方火炉不要点。

第二层的最东南方的火炉不要点。

第三层火炉全点。

之后忍者不会站出来……你就可以通过，再将剩下两个火炉点上。再去

和动物交谈……移动到红点上（灰狗 = > 东北方红点，东方白狗 = > 西北方红点，西方白狗 = > 南方红点），再和其交谈……冰魄就可以到上面去拿了……

得到冰魄之后呢？由安南镇北方的出口前往后陵，到后陵后先和围绕棺木旁的人交谈，再到入口右方与一面壁之人交谈，他会走掉，然后按下墙上的按钮，引来官差，将其打败，回到棺木旁，将四位官差打败，在棺木上按一下鼠标左键，放下孔慈，赶其他人离开后陵（会挡路的人最后赶）赶快离开后陵内。

回天下会，到天霜堂至孔慈住的地方，往南边的房间，于一个床头柜按一下，接着有一场战斗，然后回到天霜堂大厅，在大厅东北方角落的字画处可以触动开关，打开通往第一楼的地下道入口，通过迷宫即到第一楼，第一楼大厅有六个椅子，解开椅子谜题，无双神剑就会出现，不必按照顺序，只要在椅子上以下列方式按鼠标左键即可：

0 2 3

1 1 2

0 表示不必按，1 表示按一下，2 表示按两下……

取得无双神剑后，找到正在练功的雄霸，因为打不赢，所以圣灵剑设法逃跑之后从原地道离开，一路上会先遇到天池十二煞，接着遇秦霜，从地道出来之后到风溪村去。到了之后前往南边村口西方的屋子内，谈完话后，先去岸边补充装备，接着在村口会遇到天池十二煞及雄霸，混乱之中步惊云被一神密人所救。

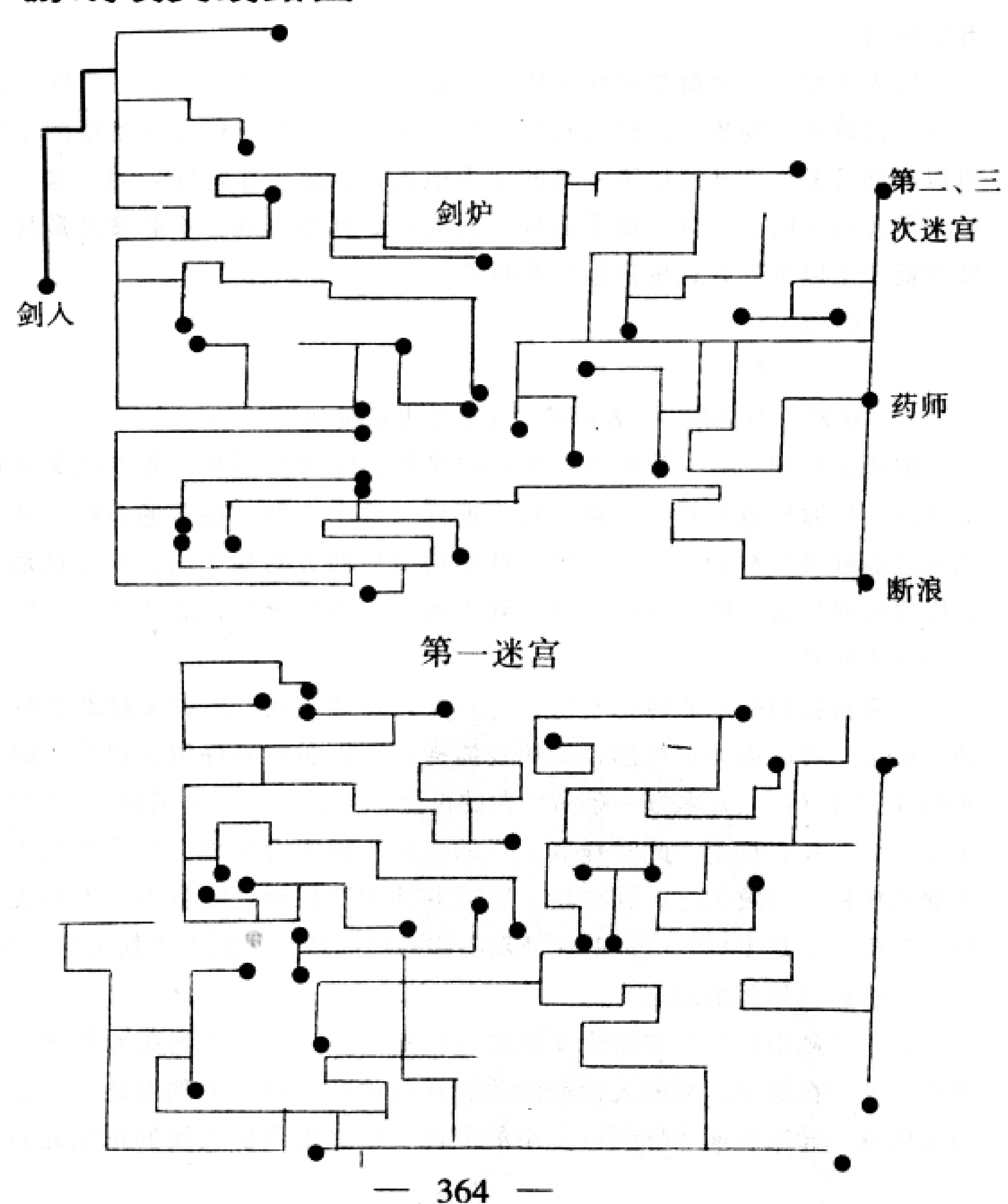
原来救我们的是麒麟臂于岳，受其女儿楚楚之托，由风溪村北方到安南镇西南边，可以通往不夜舫，到那找捕神。不夜舫的事件解决以后，回到安南镇找剑贫（在入口东方一条南北向的街上，由上往下即会遇到），之后到安南镇的桥上找到楚楚，此时拜剑山庄的少主人傲天会出现，之后回到于岳的家遇见捕神，打败他之后到后陵，以无双神剑劈后陵之隔世石，不料无双剑竟然断折，于是步惊云决定前往拜剑山庄参加剑祭，回到不夜舫可遇一船夫，即可以搭船到拜剑山庄。

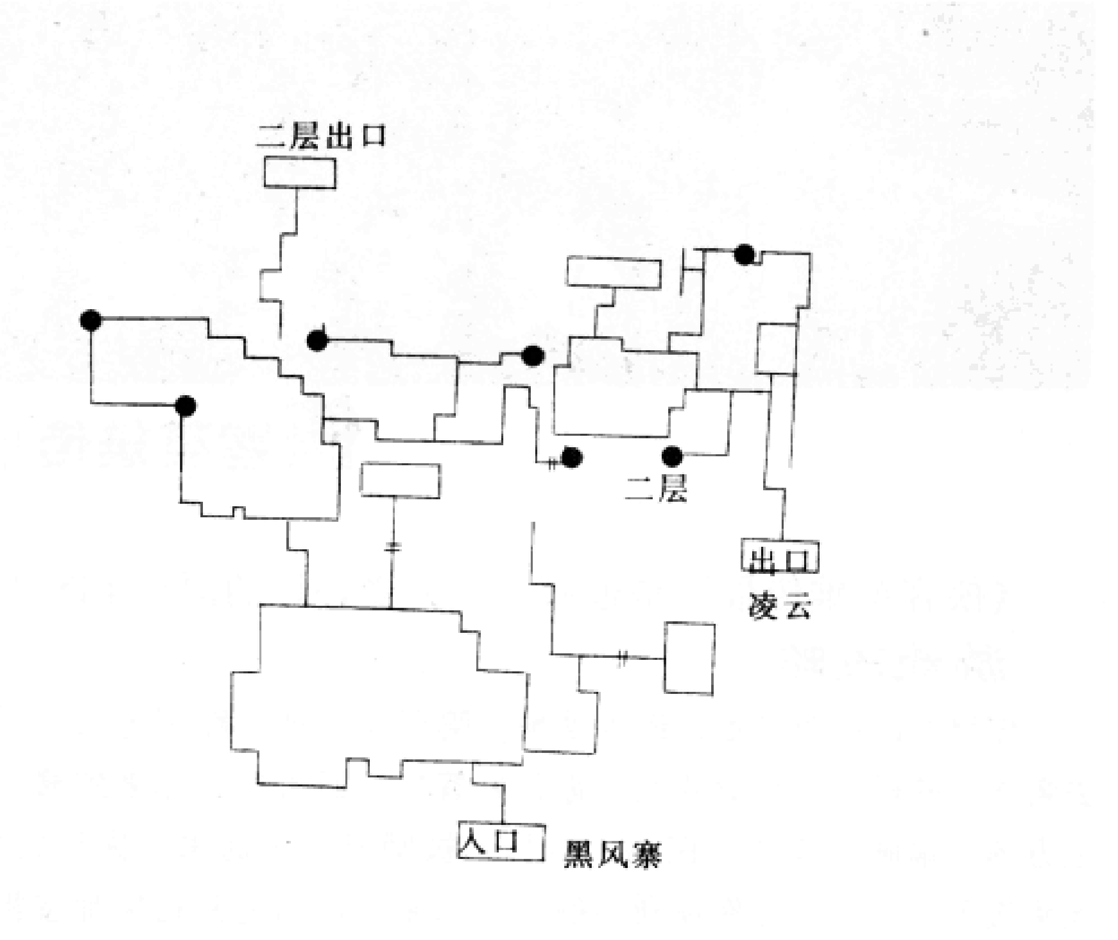
到了拜剑山庄后，与断浪及剑贫一行打过招呼后，来到花园西方一处有壁画之处，在此和庄主夫人谈完话后到莲花池的小桥上遇到楚楚，之后到东厢房休息。起床后前往拜剑山庄中的剑池，首先走到后花园的剑池迷宫，走

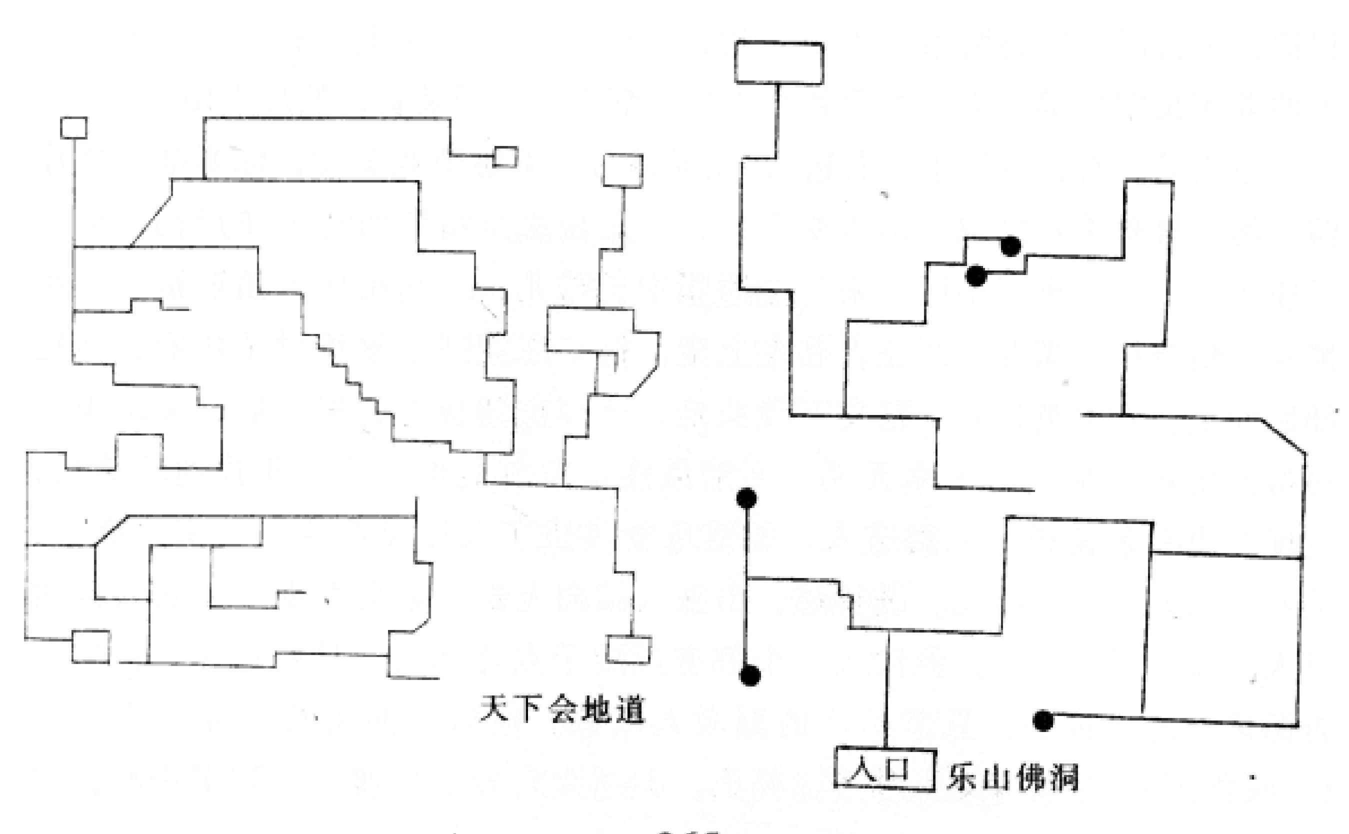
过迷宫后就可以看到一把大的绝世好剑在剑池中升起，经过一段剧情后，步惊云要开始寻找剑身，首先打败断浪（东南方）与剑贫（西北方）后，就可以在迷宫通道中得到一把绝世好剑（西南方附近）。

得绝世好剑之后，往另一端（剑贫所在处再往北）走出迷宫，一路上会不断遇到天池十二煞，最后到海边，先干掉童皇后再杀雄霸。夹掉雄霸后即可破关（笔者以52级破关）。

游戏攻关线路图




二层出口
二层
出口
凌云
入口
黑风寨


天下会地道
入口
乐山佛洞



侠客英雄传Ⅲ ★

《侠客英雄传Ⅲ》是近来一个大受好评的国产RPG游戏。

游戏攻略

你出大门后望左走，进入禁地，喝药汤，被一跛足老头点了死穴，逼你去盗本门的医书。小命要紧，你只好答应。回去后，你来到藏经阁，在一楼上方的一幅画后找到了医书，但马上被师兄抓了起来。你重到禁地见老头，老头教了你轻功，使你顺利地偷了书回来，得知老头是你师叔祖袁不悔……老头教过你断月剑法后，你就被逐出师门，先不要下山，往禁地走一趟，找不到袁不悔，却在左下角的火堆中找到赤列剑，又在附近左上墙中找到一个秘道，进去后，有路两条，先走左边，见四火炉，以左上、右下、左下、右上的顺序按空格键灭火，然后到右边拿海潮剑，立即装备，然后下山。

下山后，直去杏源镇（右边），在屏幕右上见姚擎戏美女，你要毫不犹豫演一场英雄救美女之戏，你也受了伤，于是被段紫霜带回清风庄疗伤，结识了庄主段玉章。出了小屋，来到左边屋中见霜儿，一起出庄入镇逛逛，在小摊买个情身结送霜儿。回庄，往左上走，得知庄主到了翠英村杀倭寇，你也随后而至，入翠英村后，往左下渡头走，干掉在踏板上的鬼子后，又结识了丐帮的扬青和帮主之子木天赐。回清风庄，向右上走，帮霜儿找到珍珠后，发现左边有条秘道，刚想进入，就被总管唤进了大厅见庄主。岭南派提亲，锦衣卫抓人……找霜儿，进秘道，出庄入镇向上走，你会发现一黑衣人被两怪人追杀，拔剑相助，但敌人个个都有近四千点之体力，只好逃跑。你来到杏源镇外的山神庙，见到刚才的黑衣人赵蒙，他监死前交给你闻名天下的《三叹剑谱》，并嘱咐交给其子赵闻风。通过大南岭上方渡口，到渠中岭，向

前走进入太和镇巧遇柳婵凤，又碰二法王，凤儿中招，逃上莫愁岭，和五毒双煞捉迷藏，在左边的树林中掉入一秘洞，在左上见清风庄主之弟段兴，将其带出洞外后，得知凤儿的伤要三物才能得救：明泷果、百恋花、毒莹草。回到秘洞，在右上观壁学得七星追魂步，再返回右上可得明泷果。下了莫愁岭，上左上角的大雪山，在山上左下处得到百恋花，再去大雪山左边的觅月门，这里有四大高手把关，打不过但可逃；在后山通天岭上左边一棵树干处得到毒莹草，并救活了凤儿。然后去右边断桥处，用七星追魂步飞越到霜月山，人坤宁城，向右走，会碰上锦衣卫庞勉，打败他获通行令，然后去客栈住宿。夜访官府时知段氏父女被捕，于是在左上角的地牢中救了段紫霜，而段庄主临死托你去清风庄的秘道找秘典《卧龙兵鉴》，并给你伏印剑以解狼烟十八遁机关。出了地牢，在左下跳墙走，回客栈，碰见蓝师妹和两师兄，告知师门内变，这时岭南五鼠过来挑战，并说丐帮帮主病危。把五鼠揍够，于是出城。来到渠中岭右上方的烟波镇，回客栈休息，凤儿要吃鸡屁股，于是你去买，但只有鱼卖，你乱逛一气，见到五毒双煞。凤儿离去，并告今年端阳节在坤宁城明月楼相见。

回客栈见霜儿，到右上角拜见总舵主上官风云，应邀杀海盗。出门去左边码头上船：与上官风云一起把兽王干掉后来到琴岭的江海镇，这里有不少街霸流氓供你反复练功。到客栈休息后，一出门就碰上魔教二法王，于是又逃到军港，向下走到一军船，躲到右舱。军船开出杀敌，但船中弹，出舱进入海战，向上走，在左上角你会掉下东海，向中间偏上方处游，会进人铁山岛，从左边绕转至右上，见到公孙得意，他在岛的左上处传你段氏铁步脚。走时送你龙泉剑，并告知炼玄铁神剑的方法。在东海右边有炎魔基地，你可过去杀个痛快，但如果等级不高，则可直接往左回江海镇。出镇，在翠北岭下方的破庙找到丐帮，得知帮主平安，并告知魔教天龙八部大举人侵中原的消息。回江海镇，在左下渡口边小屋找阿生哥渡河到烟波镇，在王船会得知东厂锦衣卫伏在清风庄，出镇到了左上的坤宁城，在偏右方逛一下，会有一荷兰军火商卡尔加人，然后再人明月楼，会合了凤儿，又见到武当掌门楚子敬。

在明月楼休息，夜半听到怪声，于是出去看看，碰见觅月门的四大高手，这次不用逃了，打败他们后，霜儿被光明圣王抓去，要你用《三叹剑谱》赎人，于是追到渠中岭左边的沙漠，这时现出了魔教的人口。进人后，经过了

神殿，你面前会有三条路，按中，左，右的次序走过这三条路，可进入魔教的内部，救出霜儿并打败两大法王后，来到大南岭的清风庄，进入狼烟十八道的秘道，向上走可得到《卧龙兵鉴》，出门杀锦衣卫庞勉。然后入杏源镇内走左边，见黑煞重伤，得知五毒教被魔教突袭。于是去西南五毒教。经过渠中岭左下的沙漠可见有一渡口，过渡即到大南岭西面，往左走可到五毒教，得知五毒教已灭后即到北方找杨青。

经过烟波镇见上官风云，他告知七月初七各大门派去少林寺开掌门人大会。于是去翠北岭左方的天祥镇，有一乞丐告诉你丐帮出事。出镇来到左下方的丐帮，见木帮主逝去杨青继位，一起上少林。回天祥镇，入镇的后山，通过瀑布后的秘道往左到少林。在少林凤儿被严公公打伤，于是又到铁山岛找公孙得意，但老头知道凤儿是五毒教人就挥袖而去，可在左下角找到他，他逼你与霜儿成亲，不然不救。答应后，去找冬杏果和冰山巨蟒血，在渠中岭左边可以上霸月山，飞到通天岭杀冰山巨蟒得血，并发现毒仙姑在练功。在烟波镇一樵夫手中得到冬杏果。回铁山岛救回凤儿，并约定办好事后回来娶霜儿，此时得伏印石。

回江海镇上遇杨青，得知木天赐夺位，并怀疑木是毒杀帮主之主谋，故分头调查。向下走，你碰见师兄褚奇，告知潮山派已被灭门后死去。你马上回潮山派，一上山，就要与魔教三大法王拼，虽赢，但好友卡尔竟被光明圣王扔下了山崖。你下山到杏源镇住宿，为报仇而看《卧龙兵鉴》，凤儿告知在大雪山可得书中龙纹印的秘密。于是你又来到渠中岭的大雪山，在山上左上角发现一秘洞。在洞的右上得黄形剑。出洞见毒仙姑与木天赐竟成为师徒。下山后从江海镇一名在门外打铁的铸剑师口中得知，北方山中有一铸剑高手，于是来到天祥镇后山通过秘道到右上见老头，老头不肯为你铸剑。回镇中睡一觉，再到后山瀑布右边的屋前见老人。老人魏清尘原来也是公孙得意的师兄弟，他有黄形石，但仍要你去找大雪山的玄铁石，武当山的千年树皮、五毒教的陀螺草。来到大雪山，又碰到毒仙姑与木天赐，木天赐夺去了三叹剑谱和五毒秘芨，并打伤毒仙姑，这时你师叔祖袁不悔出现与毒仙姑相认，并一起回万林山。入右边秘洞拿了玄铁石。武当就在渠中岭中上部一座无房子的山上，直上拿了千年树皮，再到五毒教万林山。上山见袁不悔，他临死前要你与凤儿成亲，在左边可得陀螺草。回天祥镇魏清尘处。魏清尘要你在49天内不要影响他炼剑，于是你回到镇中，再次打败岭南五鼠，会合了霜儿，

一起回到魏清尘处。他要你找金玉粉，提示你找善吐火之人。你于是下山来到渠中岭的坤宁城，一进城即见严公公与木天赐，老帮主果然是木天赐毒杀的。会合杨青一起杀严公公。但霜儿被木天赐杀害，杨青去追木天赐，你与霜儿讲了些临别话后，在镇中左上会合杨青，在明月楼休息一晚后，从吐火男处得金玉粉。回到天祥镇后山见楚子敬，告知中秋在武当山选武林盟主。将金玉粉交给魏清尘后，终于炼成了紫霜剑。在赤兀岭，你炼成了紫霜剑法。下山后再返回赤兀岭山顶可入一小洞，点燃左右两火炉，再熄灭后可得寒冰剑。你回去寻木天赐报仇，终于在通天岭的中下方见到他，杀之！但杨青也光荣就义，临终要你当丐帮帮主并发扬光大之，你可选择是或否。

结局一：你看重兄弟情义，违背了对凤儿的承诺，收了打狗棒和降龙十八掌谱，当了丐帮帮主。应楚子敬之约到了武当山，丐帮徐长老诬陷你杀了杨青，但你经雄辩而胜。这时少林弟子告知方丈无相大师被魔教杀害。还见到光明圣王一帮人赶到，令你喜出望外的是，卡尔并未死去，并与上官风云一起加入，合力杀了光明圣王。莫愁岭的段兴和公孙得意相继出现后，你当选为武林盟主，但各大门派都不满你与出身五毒教的凤儿一起，你忍痛与凤儿分手。结局二：你放弃了帮主之位，与凤儿一起到五毒教处拜祭凤儿父母，发现无相大师被魔教抓去。于是你追至魔教内，无相自杀，临终说："少林寺第三柱"。你带着疑惑来到少林寺内，在右边罗汉堂的第三柱中获《易筋经》，使你内力暴升至999。然后下山，一出瀑布发现魔教杀了觅月门幽幂四幻。上武当……情节与结局一大同小异，但你不会与凤儿分开。



魔兽争霸Ⅱ之黑潮 ★

二代比一代有较大之改进。游戏容量22MB，采用640×480的SVGA画面，紧张而激烈的即时战，场面宏大，引玩家入胜。游戏采用时下流行的3D Rendering技术制作建筑物和兵种，虽然立体感稍差一点，但真实性和细腻程度都得到很大的提高。光盘版的游戏中附有10多首CD音乐，可直接在CD机上播放。

游戏的兵种增加了空军和海军的兵种，使游戏成为海陆空的立体战争。有的战争一定要借助于飞龙、飞鹰等空中部队，或者用炮舰、驱逐舰、潜水艇和主力舰混合才能完成。游戏中战争所需要的资源和开发形式增加了矿石和石油两种资源，其中石油需要用海上钻井平台开采后再运回来。

光盘版的游戏附送有地图编辑程序，这样玩家就可以把自己编辑的地图放到游戏中，不过需在Windows 95下运行。游戏提供多种联线对战功能，在网络上最多可有8人联线作战。

游戏操作

1. 游戏用键

鼠标左键可选中部队或建筑。

按住鼠标左键，拉一方格，可将方格中部队编为一组（最多9个部队），统一下达命令。

Shift键+鼠标：可对一组部队进行增减操作。

Alt 键：按住 Alt 键，再用鼠标点一部队，可将该部队所在的一组部队全部选中。

Tab 键：小地图显示地形的启动和关闭。

+：游戏加速。

-：游戏减速。

Shift + F2、F3、F4：地图定位。

F2、F3、F4：将地图定位的点呼叫出来。

2. 游戏兵种及法术

(1) 魔法骑兵：这是人类骑兵经过升级而成为具有魔法能力的兵种，其拥有的三种法术如下：

千里眼术（Holy Vision）：耗用法力 70。用魔法观察远方，不但可以看见远方的建筑，而且可见敌人的具体动向，但持续时间很短。

治疗术（Healing）：耗用法力 6。恢复同伴的生命力，恢复一点生命力需 6 点法力。

驱邪术（Exorcism）：耗用法力 4。专用于攻击敌方死神骑士。

(2) 魔法师：拥有的法术种类多，且效果惊人。

闪电攻击（Lightening Attack）：不耗法力的基本攻击方式。

火球术（Fireball）：耗用法力 100。攻击距离远，范围广，但杀伤力不是太大，如果攻击区域里有自己的部队还会造成误伤。

迟缓术（Slow）：耗用法力 50。使敌人的速度变慢，但有时间限制。

火盾术（Flame Shield）：耗用法力 80。在我方队员或敌人身体周围形成一圈火墙，接触到火墙人都会遭受一定程度的损伤，有时间限制。如果将此法施在我方队员身上让他冲入敌阵，这种同归于尽的场面很壮观。

隐身术（Invisibility）：耗用法力 200。使我方队员隐身，发动攻击时无效。

变形术（Polymorph）：耗用法力200。把敌人生物变成小动物，非常有用，即使是对付空中打击也很有效，甚至可把敌人的魔法师也变成小东西。

冰雹（Blizzard）：耗用法力25。这个以制作游戏公司命名的法术极为厉害。对海、陆、空各个兵种的部队都能造成毁灭性的打击。

（3）食人魔：食人魔并不是专业施法的兵种，只拥有3种法术：

魔眼术（Eye of Kilrog）：耗用法力70。可放出一只魔眼单独飞行于空中进行侦察，但容易受到弓兵的攻击，且寿命不长。

嗜血术（Bloodlust）：耗用法力50。能暂时加快同伴的移动速度和攻击力。

神秘法术（Runes）：耗用法力200。既可施于同伴，也可施于敌人的身上，可在一段时间内使接近被施法者的人，体力神秘地减少。

（4）死神骑士：这是兽人部队的专业魔法师，因此也和人类部队的魔法师所拥有的魔法术种类及威力大致相当。其可施用的魔法术有：

黑暗之手：（Touch of Darkness）：不耗法力的基本攻击方式。

死神缠身术（Death Coil）：耗用法力100。当自己体力不满时可吸取敌人的体力，且攻击距离很远。

加速术（Haste）：耗用法力50。使同伴的速度暂时加快到与食人兽相同，平时可用来让农夫加速开采资源，战斗时可加快主力部队的速度，对飞龙和飞鹰更显得效果很好。

起死术（Raise Dead）：耗用法力50。施用于尸体，可召唤死者，是一种用处不大的法术。

旋风术（Whirlwind）：耗用法力100。放出持续一定时间的旋风攻南海敌人，旋风能在一定的范围内随机移动，肆意破坏，用在敌

方建筑物密集的区域效果极佳。

邪恶盔甲术（Unholy Armor）：耗用法力100。使我方人员暂时无敌。

死腐术（Death and decay）：耗用法力25。使大片范围内的敌人体力减少，建筑开始腐烂，如果有多个死神骑士一起施展这种法术，尤其可怕。

游戏攻略

兽人战役（Orc Campaign）

（1）血海（Seas of Blood）

第一关：朱尔达尔（Zul dare）地区

兽人各部落已经准备好对罗达伦（Lordaeron）大陆发动突然攻击。黑石（Blackrock）部队的指挥官死亡之锤（Doomhammer）命令你在罗达伦大陆的南部海岸朱尔达尔地区建立一个前哨站。由于人类的防御程度较弱，此战很容易打胜。

任务是建立4个农场（Farm），建立一个兵营。

可开采右上方金矿，完成任务即可。

第二关：急袭希尔斯布雷德（Hillsbrad）

我们的情报员报告有一队人类士兵抓获几个精灵及其奥尔金（Auljin），并已将他们秘密囚禁在小城镇希尔斯布雷德附近的监狱中。指挥官死亡之锤命令你设法营救奥尔金等人，将将他们带回附近的营地。死亡之锤认为这次突袭斯布雷德将沉重打击人类。

任务是救出奥尔金，将他带到能量场。

此关中奥尔金困在右上角，敌人防守较弱，开始可以直接进攻，救出奥尔金，带他到左下角的能量场。

第三关：南部海岸

为了准备向斯布雷德实施最终的打击，指挥官命令你在南部海岸开始建筑海军设备。同时，奥尔金和他的精灵伙伴们为了向囚禁他们的人类进行报复，已经同意向我们提供掷斧手及驱逐舰协助保护南部海岸的海军设施。要求建筑一个造船厂，以建筑我们的舰队，并开采一种称为石油的黑色液体作

为燃料。在这个任务完成后，我方将对斯布雷德发动总攻。

任务是建造一个造船厂，建筑4个石油钻井平台。

本关可先建造兵营，将岛上右方的人类消灭后，再建造船厂，消灭敌海军。

第四关：总攻斯布雷德

目前舰队已经储备了充足的燃料，指挥官死亡之锤认为已具备对斯布雷德发动总攻的条件。这时，铸造厂也完工了，已经可以建造出新型的运输舰，可以运送部队穿越海峡进行登陆作战了。

任务是摧毁斯布雷德，消灭所有人类同盟的拥护者。

由于此关的资源充足，陆海军应平衡发展。敌人位于左上角。

(2) 沸腾的大陆

第五关：托尔巴拉德（Tolbarad）岛之战

斯布雷德的陷落给人类王国带来一片恐慌。指挥官死亡之锤对你的能力非常欣赏，决定派你完成更为艰苦的任务。现在，有一群斯特龙加德（Stromgarde）王国的人类战士攻下了一个十分重要的关隘敦莫德尔（Dun Modr）。要求你夺回敦莫德尔，并派部队摧毁斯特龙加德王国的托尔巴拉德要塞。

任务是夺回敦莫德尔要塞，摧毁托尔巴拉德要塞。

本关要尽快向下全歼守军。

第六关：劣土（Badlands）

指挥官死亡之锤派人带来消息，双光之锤（Twilight 's Hammer）部落首领乔加尔（Cho gall）要来视察格里姆巴特尔（Grim Batal）地区的炼油厂。乔加尔及其卫队将穿越劣土地区，然而斯特龙加德王国的人类士兵已在那里设下埋伏。指挥官命令你保护乔加尔穿越劣土地区。乔加尔不幸中途被害。

任务是护送乔加尔到位于格里姆巴特尔地区的能量场。

本关中能量场位于画面的右下角。

第七关：斯特龙加德王国的陷落

据乔加尔说石油精炼厂维护得很好，兽人部落已有充足的石油储备，可以向人类王国发动总攻了，现在唯一阻碍我们发动总攻的就是斯特龙加德王国。

任务是夺回斯特龙加德王国南部的兽人部队的运输舰，摧毁斯特龙加德

王国。

先利用现有的海军夺回运输舰，再占领左方岛屿，全力发展海军。

(3) 古老的悲剧

第八关：卡尔达罗（Caer Darrow）王国的神秘之石

目前我军正在人类王国的南部集结。暴风掠夺者（Stormreveaver）部落的首领古尔丹（Gul 'dan）想在人类联盟之间制造混乱，在卡尔达罗王国附近放置了神秘之石（Runestone）。这块神秘之石现位于达罗梅雷（Darrowmere）湖心岛上。要求摧毁岛上的防御力量，使神秘之石控制在我方的手中。

任务是摧毁人类城堡，获得神秘之石。

本关应全力建筑海军，可将守卫神秘之石的敌人大部队消灭，再登陆夺取神秘之石。

第九关：战神之手（Tyr 's Hand）王国的陷落

古尔丹通过神秘之石中的巨大能量，将食人巨妖变异成食人巨魔，掌握了大量的魔法。现在，你可利用食人巨魔保卫战神（Tyr）海湾旁正在建设的城堡。

任务是在战神海湾口的小岛上建立一个城堡及一个造船厂。

在强大的海军掩护下强行登陆，完成任务就行了。

第十关：斯特拉索姆（Stratholme）王国的陷落

斯特拉索姆王国是人类联盟石油的主要来源，现在正准备将大量的石油运到人类王国南部的罗达伦。你必须摧毁斯特拉索姆的石油精炼厂及石油钻井平台，阻止敌人的这次行动。如有可能，要消灭所有抵抗力量。

任务是摧毁所有的钻井平台，摧毁石油精炼厂，摧毁斯特拉索姆王国。

先用4个炸弹人炸开石头，在右下角建立基地。此关木材极少，可派大队兽人护送一农民至右上角建锯木厂，同时守住中部的金矿。海军可中期再建。

第十一关：克雷尔塞拉斯（Qrel 'Thalas）大陆的陷落

摧毁斯特拉索姆王国也就切断了人类联盟通往克雷尔塞拉斯大陆的供给线。现在只有少数的人类战士仍在保卫着古老的精灵（Elf）王国。古尔丹放出他最恐怖的生物死亡骑士，去占领精灵王国那迷人的土地。

任务是摧毁埃尔文（Elven）要塞。

这一关敌人不停地来袭击，因此要多造一些掷斧手和发石车，以图尽早地消灭敌人。

(4) 黑暗之潮

第十二关：消失在沙加拉斯（Sargeras）的坟墓

北部大陆已被攻克，现在只有罗达伦大陆的西部还剩下一些顽抗的人。正当兽部落准备向人类联盟发出致命一击时，指挥官死亡之锤带来了坏消息：暴风掠夺者部落的首领古尔丹背叛了我们，并强迫双光之锤部落协助寻找一个被埋藏在水下的古代坟墓，并从坟墓中释放出大魔法师。死亡之锤命令你要摧毁叛变的部落并将古尔丹的头颅割下带回。

任务是摧毁暴风掠夺者部落和双光之锤部落。

这一关中敌人的建筑物多在沿海地区，可建立一支强大的海军，将敌人的有生力量消灭。登陆后，用炸弹人炸开石头，全歼敌人。

第十三关：围攻达拉兰（Dalaran）王国

穿过眼前这块平原就是达拉兰王国的首都，城里集中着人类的法师，这也是兽人大军征服人类的最后一道障碍。而指挥官死亡之锤还有一件秘密武器：飞龙。

本关任务是摧毁达拉兰王国，消灭所有守卫的人类。

开始是一直往下走，有一金矿（50000）。敌人的飞鹰不断来进攻，应多造些掷斧手防空。中期可抢占左方一个金矿，发展海军，摧毁敌人沿岸的炮台，再从岛屿与大陆的连接部冲进去。

第十四关：攻陷罗达伦王国

罗达伦王国首都已依稀可见，人类联盟的士兵仍在抵抗。冲锋，攻陷罗达伦王国。

本关是消灭所有看得见的士兵。

开始时兵分两路。左军飞快建筑船厂，地图中下部有石油，同时注意防空。右军可造四、五个箭塔对付敌方的飞鹰。这一关还有敌人的潜艇。

尾　声

征服人类联盟后，指挥官死亡之锤将你提升为战争统帅，统领你的部落。从此阿塞罗斯（Azeroth）王国和她所有的大陆尽陷于黑暗之中。

人类战役（Human Campaign）

(1) 海岸的号角声

第一关：小镇希尔斯布雷德

国王特勒纳斯（Terenas）命令你在小镇希尔斯布雷德旁建立一个前哨站，据说兽人军要来袭击这个地区的沿海城镇。这个前哨站要向人类联盟提供食物和信息。

任务是建筑4个农场和1个兵营。

本关只有4个敌人，可以以多打少，轻松过关。

第二关：塔伦（Tarren）磨房伏击战

神秘的精灵族派了一个精灵弓箭手来南部，想探明兽人军团是否要进攻的传闻。我方的情报员报告说这名精灵弓箭手在通过敌方封锁线时受到伏击，现被关押在塔伦磨房附近的一个监狱中。指挥官特勒拉斯很想让精灵族也加入人类联盟，因此派你前往营救。

任务是营救出被俘的精灵弓箭手，将他带回能量场。

此关精灵弓箭手被困在左上角。画面上共有10个敌人，可先造一个兵营，再去营救。

第三关：南部海岸

安全救回精灵弓箭手后，精灵议会决定将克雷尔拉斯大陆的所有精灵军队与罗达伦王国结盟。为了证明精灵族的诚意，派来由精灵族驱逐舰组成的强大的舰队协助保卫罗达伦王国。为了迎接舰队的到来，人类联盟中的库尔泰拉斯（Kul Tiras）王国的首领海军上将普罗摩尔（Proadmoore）命令你在南部海岸建立海军设施。有消息说兽人族在主大陆附近有一个秘密的基地，因此必须火速建造防卫设施。

任务是建造一个造船厂，建造4个石油钻井平台。

本关的敌人很弱，先建兵营，肃清左边的敌人，再建造船厂。

第四关：攻击朱尔达尔地区

基本建完海军设施后，普罗摩尔建议应将兽人族的秘密基地找出。侦察机报告敌基地找出。侦察机报告敌基地位于希尔斯布雷德东南，朱尔达尔地区的岛屿上。与此同时，技工报告铸造厂已设计完成，我们已有能力制造运输舰穿越海洋进行登陆作战。

任务是摧毁兽人族基地。

本关敌人在右下角，利用附近的金矿建立一支强大的海军。

(2) 人类的吼声

第五关：托尔巴拉德基地增援战

作战胜利后，指挥官决定派你进入主战场的战斗。此时人类联盟中的斯特龙加德王国与库尔泰拉斯王国的军队正集结在卡兹莫丹（Khaz Modan）大陆的北疗边界阻止兽人军南侵。在敦莫德尔地区，兽人族的一个前哨站不断击溃人类联盟军队的进攻，并破坏附近的农场，因此派你增援托尔巴拉德基地，并摧毁敌前哨站。

任务是增援托尔巴拉德基地，摧毁敦莫德尔地区的兽人族前哨站。

敌人基地在右上角，开始敌人进攻我方岛上基地，我军应迅速登陆支援，将损失减至最小。

第六关：敦阿尔格兹（Dun Algaz）地区的战斗

兽人族在敦莫德尔地区的作战失利后，往南部撤退，穿越特兰多尔（Trandol）山谷，退守敦阿尔格兹地区的二号哨站。人类联盟希望能将兽人族赶出卡兹莫丹大陆，因此命令你摧毁敌二号哨站。皇家骑士也会协助你完成这次任务。

任务是摧毁兽人族在敦阿尔格兹地区哨站。

此关敌人在左下角，海军的作用不大。可多造些骑士，掩护巨弩。还要想法去抢占左上角的金矿。

第七关：格里姆巴特尔基地

我方侦察机报告发现了兽人族在卡兹莫丹大陆的主要石油加工基地格里姆巴特尔。指挥官罗扎（Lothar）认为这是一个对兽人族给以致命打击的好机会，因此命令你带军队潜入格里姆巴特尔，消灭所有敌人。一旦摧毁了格里姆巴特尔基地，兽人族被逐出卡兹莫丹大陆的日子就要到了。

任务是摧毁5个石油钻井平台。

先向下营救被围困在大陆南部的3辆发石车，再从东北方向渡海占领右上角的金矿岛，在金矿旁建立海军基地，发展海军。此关没有必要全歼敌人，只要摧毁敌钻井平台就行了。

(3) 力量之剑

第八关：战神之手（Tyr's Hand）王国

摧毁敦莫德尔基地及格里姆巴特尔基地后，兽人族不得不退出卡兹莫丹

大陆。于是指挥官罗扎将你的部队驻扎在北部大陆保护边境。这时战神之手王国的农民发动了小规模叛乱。要求平息这场叛乱，维持该地区的秩序，消灭该地区隐藏的兽人族部队。

任务是平息农民叛乱，建造一座城堡，消灭所有敌人。

迅速向北进入叛乱地，制止暴动。同时建立一个防卫基地，反击从另外3个角落包围过来的敌人。要充分利用基地旁的金矿，将敌人各个击破。

第九关：达罗梅雷的战斗

正当我军在北部边界密切注意敌人的动向，罗达伦王国主教的助手莱特布林格（Lightbringer）来到前线，探望在战争中遭受不幸的人们。指挥官罗扎命令你保护莱特布林洛及其随从，使他们安全抵达卡尔达罗王国。

任务是将莱特布林格护送到卡尔达罗王国的能量场。

本关敌人共有7艘战舰。我方混编舰队可以以三角阵形狙击，然后且战且退，诱敌战舰进入潜艇伏击圈内歼灭，然后经主力舰的重炮逐个消灭海峡两岸的炮楼。莱特布林格在左上角，能量场在右下角。

第十关：囚犯

在卡尔达罗王国的战斗中，我们抓获了一些奥尔特拉克（Alterac）王国的反叛军士及一群帮助兽人军的水手。指挥官要求你将这些反叛者送到罗达伦王国的首都接受审问。

任务是建筑运输舰，运送4名奥尔特拉克王国反叛士兵至能量场。

应先在中部海岸处建筑船厂，大量生产主力舰和运输舰，然后消灭敌人海军。之后奉命往东南部押运被囚的叛军官兵到能量场。航行沿途，用战舰消灭沿途的炮台。

第十一关：奥尔特拉克王国的毁灭

指挥官罗扎带来的消息说人类联盟中出现叛徒，奥尔特拉克王国的首领彼雷诺尔德（Perenolde）从战争开始就一直为兽人族提供情报。上次战神之手王国的农民叛乱也是由奥尔特拉克王国的间谍引起的。为此要消灭奥尔特拉克王国。

任务是营救被困的魔法师和农民，摧毁奥尔特拉克王国。

本关开始时金数为零，要建立一支有实力的陆军，包括发石车、弓箭手、骑兵等，然后向左上角的敌部队发动总攻，将困于左上角的作为人质的魔法

师与农民救出。

(4) 光明的力量

第十二关：克雷斯特法尔（Crestfall）的战斗

奥尔特拉克王国覆灭后，北方的兽人军团开始大规模撤退。海军上将普罗摩尔带来消息。这时我方的潜艇在克雷斯特法尔附近发现了兽人族的主要海军基地。普罗摩尔认为兽人族正在集结残余的舰队，准备撤至阿塞罗斯大陆。指挥官罗扎命令在敌人撤退前摧毁其海军基地。

任务是摧毁兽人族的运输舰，摧毁所有的造船厂及油船。

本关敌人有潜艇，用飞机反潜保护舰队；全力发展海军，可到右下角采石油；中期在右上方两岛屿登陆，开采金矿。全副武装后奉命攻击敌舰队，并摧毁设于克雷斯特法尔附近的敌海军主要基地。

第十三关：突袭黑石城堡

兽人族的残余舰队在溃败途中逃至阿塞罗斯大陆的北部海岸。海军上将普罗摩尔认为兽人族是想要增强黑石要塞的防守力量。普罗摩尔及国王特勒拉斯都认为由你围攻黑石要塞是最合适不过的了。

任务是摧毁黑石要塞，消灭所有敌人。

敌人不断地在左方登陆，并派飞龙偷袭。我方应先开采左方的石油，造战舰固守。中期可在右上方的两个岛屿登陆，那儿有两个金矿。待资源充足后，批量生产战舰，随后强攻位于北部海岸的敌黑石要塞。

第十四关：圣门

当黑石要塞被攻陷后，兽人族被赶至北方。兽人族重新集结军队保卫圣门，圣门现在是他们最后的希望。这时指挥官罗扎去世了，由你代替他统率大军，彻底消灭兽人族，摧毁圣门。

任务是摧毁圣门。

本关先在左下角强行登陆，抢占位于右方的金矿，多造防空的弓箭手和擅于冲锋的骑兵。最后利用魔法师施法，摧毁圣门。

尾　声

曾经是邪恶势力发源地的圣门，如今只剩下沼泽里矗立的废墟了。黑暗已经消失，兽人族的残兵已逃往阿塞罗斯大陆的最北边。黑暗势力已经摧毁，阿塞罗斯大陆又回到人类联盟的手中。

游戏虫手记

（1）兽人战役比较容易，适合初玩者入手。

（2）潜艇只可被己方的飞行器、炮台和潜艇所发现。

（3）舰队最好混合编组，可以这样构成：6 艘主力舰、2 艘用于防空的驱逐舰，1 架防潜艇的侦察机。

（4）只有魔法师才能摧毁圣门。

（5）基地应尽量建造在靠近金矿或有木材及石油的地方，以加快金子或物资的生产。

（6）多利用弓箭手作中距离攻击，以削弱敌人体力，缩短士兵、骑兵和敌人肉搏的时间，减少体力的损耗。而弓箭手防御力不高，不擅长肉搏，宜以树林作掩护。

（7）不宜过分集中兵力，以防敌人用发石车一炮轰掉，妥善分布兵力，在大多数情况下是比较合适的。

在游戏中按 Enter 后，下方会出现 MESSAGE，输入相应字符得到相应秘技：

AXE AND SAW：加快伐木速度；

DECK ME OUT：将攻击级别升到最高；

EVERY LITTLE THING SHE DOES：会有所有魔法且魔力无限；

GLITTERING PRIZES：加 5000 石油，5000 木材和 1000 金子；

HATCHET：加快伐木速度；

IT IS A GOOD DAY TO DIE：不死，但怕魔法攻击；

MAKE IT SO：加快建设、生产、训练的速度；

NEVER A WINNER：本关失败；

NOGLUES：魔法攻击无效；

ON SCREEN：显示全图（没有探索过的地方无阴影）；

SHOWPATH：显示全图（没有探索过的地方有阴影）；

SPYCOB：加 5000 石油；

TITLE：加快单位生产速度；

THERE CAN BE ONLY ONE：看结尾；

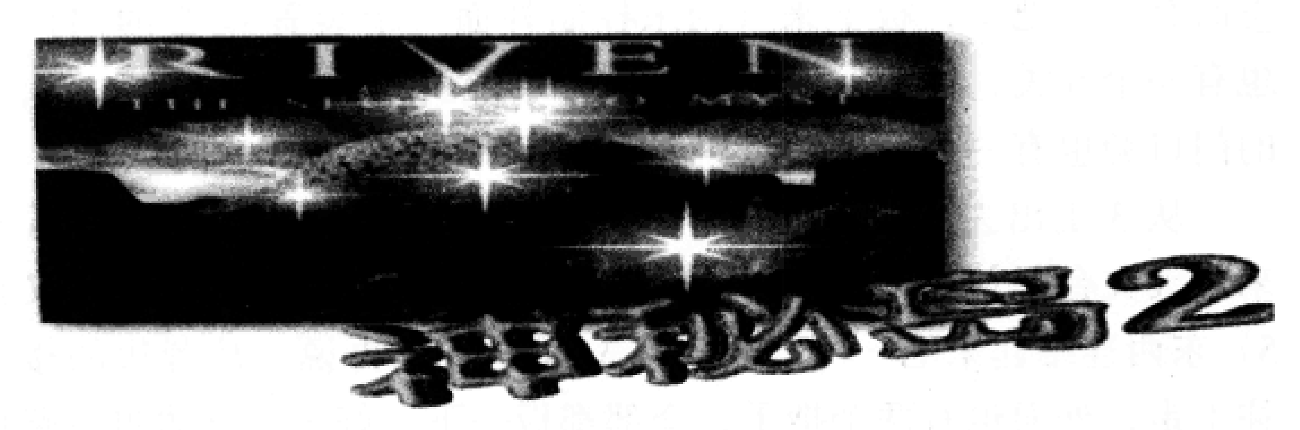
TIGERLILY：键入后再键入 ORC? 或 HUMAN? 即可到兽人战役或人类战役的第？关；

UNITE THE CLANS：跳关；

VALDEZ：加 5000 石油；

YOU PITIFUL WORM：投降。

使用秘技过关后，电脑对战果的评价是“Cheat”（作弊），不过也是意料中的事。



天崩地裂—神秘岛Ⅱ ★

游戏攻略

一出门口，先不管眼前看到的东西，向右转，一直往前走走到山上，在你的左手边有一道门，进去之后发现是一个像殿堂的地方。这里有五根柱子，每根柱子上都有一支甲虫。从每一支甲虫身上可以看到一张图画，图画上的内容或多或少都跟以后故事的发展有关。我们发现出口有一道关上的闸门，却找不到开关。没关系，先回到入口，有没有看到一个按钮？按下去之后，眼前的门……，不，整个殿堂都在转动，原来殿堂的机关是这样的：

```
3 /\   4          出入口的组合：1 - 3
/    \                          2 - 4
/    \                          3 - 5
 \   /                          1 - 4
2\   /5                         2 - 5
- - - - - -
1
```

我们首先把出入口转到2-5（按三下），之后顺着楼梯下去，呃？你发现进去5之前有一道锁起来的栅门，没问题，注意看栅门的下方的空隙，可以钻进去哟！进去后，就可以从5到达2了，2

里面有一个把手，板下来（用来控制外面一个装置）。2的门口旁也有一个开关，往上推，4的栅门就打开了。转动出口至2－4，4的门口旁也有一个开关，对！就是这个！用来打开3的门。

从3走出去，会到达一个巨大的金色半球体建筑物中（看起来像天文台吧?）。走到中间，看到一张图，大概是代表5种（又是5）东西连结起来吧……？不管，先copy下来再说。从旁边的楼梯往下走，外面也有两个把手，全部都板一下。好了，这边也没路可走了，先回去再说。

经过一道石桥，走到岛的另一边，往山洞里走吧。山洞中间的左方有一个房间，进去后看到一个铁笼，中间有一张椅子。坐上去还蛮舒服的，不过没啥用……房间中有两个窗口，一个红的一个蓝的，从红色的窗口看到一道门，推动窗口旁边的开关，门打开了。OK从房间出去往左转，在尽头处推开石门，石门后是一座神殿，神殿里的那个大铁笼没啥用，直接从神殿右边的门出去。我们来到一个车站，按一下身旁的蓝色按钮，有事发生了。原来这个按钮就是呼唤磁力缆车的一个装置，坐上揽车，把开关都打开，车子就向第二个岛——森林岛出发喽！

从缆车下来之后，先到车站的后面查看。在上面有一颗石球，转动它，它会发出一种声音，要记下来啊！球的背面也刻有一个符号，它代表什么意义呢？先不管，抄下来再说．继续往前走，(b1)看到分岔路就往上走，过了一座吊桥之后，往右转，推开木栅(b2)，别忘了看一下栅门前的甲虫啊！进入森林后，有一个地方向左看，会看到一柄大石剑，往那里走会找到第二颗石球，记下声音和符号。继续走走到一个左右的（b3）岔路，先往右走，走到底会看到一个像龙头的大神像。嗯……看起来就像有入口的样子（^^;），但开关呢？找不到吧……？就在神像前的那一道桥，右手边像灯的东西的顶部（想不到吧?）。入口打开后，进去，看到把手，先往上推，发现我们来到树顶。树顶上有一个不停转动的金色球体，

在球体的另一边有一个观察仪。从观察仪中看到一个不停改变的图案，随便按一下观察仪上面的按钮，金球就停了。在停止的那一刹那，观察仪中的图案会静止，记下这个图案，这个图案跟日后的谜题有极大的关系。往另一边走，会进入一个哨站中，推动其中一根把手，哨站会升起，往下看就是岛上的捕鱼区。推另外一根把手，捕鱼区的平台就合拼起来。

离开森林的顶部，回到（b3），这一次我们走左边，一直往下走会到达刚刚看到的捕鱼区，往小屋子的方向走，一直往上爬。在最高处会看到一台“潜水车”，推动把手把车子放下。然后我们回到（b1），向下走会看到两支像海狗的奇异生物，如果你走得太快的话，它们就会被吓跑了。要接近它们的唯一方法是：先向前走一步，等它们都安静下来后，再接近。最靠近它们时，你可不要被它们那种独特的叫声吓着啊！:）在沙滩的后面也有一颗石球，也请你把声音和符号记下来。继续走会走到捕鱼区的另外一边，那里又有一颗石球，它的声音好像在哪里听过……嗯？旁边那个开关是什么？打开后有水流出来，那个水的形状又好像……先不管啦，往前走！走到尽头处发现刚刚降下去的“潜水车”就在这里！咱们潜水去喽！

由于潜水车是在路轨上行走，所以开起来就好像开火车一样。水底下的地图是这样子的：

```
4 - - - - -   /- - - - - 5
_____|_____
/ \
/ \ _____ 1（开始的地方）
3 - - | |
 \ _______________/
 \ _____ 2
```

（数字代表可以上岸的地方）

先想办法走到（4），那里有两根把手，统统往上扳，这样所有的码头都通了。然后再走到（5）。那里是一间教室，从教室中的一台机器可以学到 D' Ni number，一种以 5 为基数的 number system。有没有发现和前面石球背面的符号一样？这个岛上一共有四颗石头，从二到五，可是就没找到第一个。学会了 1 到 10 了没有？现在我们离开（5）前往（3），那里有一根蝇子，拉一下后从上面吊下一个秋千。握往它，我们就往上升了！还好刚刚我们先把平台弄出来，要不然就没办法爬上去了。

上去之后我们找到一个牢房，里面还有人哩。把门打开（开关在右手边），里面的人就不见了（跑得真快……），把下水道的盖子打开，拉出手环，眼前的秘门就打开了（太简单了吧）。秘道很黑，但没关系，旁边有路灯，往左右两边找找看一定会找到的。在秘道中有一个把手，拉开后发现原来还有另外一条路。里面是一个图形的石阵，每一个石碑上都刻有一种动物的图案，你现在还没有足够的提示来解这个谜，所以……先回去吧。我们回到（b2），往右走，找到一台矿石车，另一端就是第三个岛——大湖岛。

看完一段很长的动画之后，我们来到大湖岛。大湖岛四面环山，岛的中心是一个很大的湖，湖的旁边有好几个机关要解。我们的第一个目标是山上的那个小房子。OK！先到湖的中间，在那里有一个活门，可以用来控制动力传送的方向，把活门转到水槽那边，然后再到水槽，因为水槽里面的温度很高，你现在没办法进去。所以我们要先到左手边去，那里有好几个开关。你先要熄火，把平台弄上去，再排水。完成后就可以进水槽了。进去后爬入水管中，多走几步就可以出去了。出来后发现原来你已经爬到山上去了。旁边有一条小路，可以通往刚刚看到在山上的小屋。在推开门之前，先看一下地板，有一个盖子对不？打开盖子，可以通往地面。我们先回到湖的中间，把活门转到山上小屋的方向，再回到山上去（爬楼梯啦，不用钻水管）。把门推开，在最里面有一台机器，

打开捕兽器，把旁边的饲料放在捕兽器中，再关起来，拉一下旁边的手把，把捕兽器放下去。据玩友说如果听到”卡”一声的话，就马上把捕兽器拉上来，就会看到有一只青蛙在里面。但是我玩的时候，拉上来放下去好多次都没有抓到任何东西，反而经过一些进度之后回来，才发现抓到青蛙的。不论如何，抓到青蛙后请记住它的声音。

我们先往回走，发现没路可走了？不…… 把入口的门关起来，原来路就在旁边。咱们先走左边的路，又有一个金球，但是找不着观察仪。看到进来的那一道门吗？没错，门关起来又有路了……（真是的，同样的把戏要两次）见到观察仪也一样把金球按停，也同样的要记下图案。

走完左边的路，再走右边的。从右边的路可以通往外面，途中经过一座玻璃做的房子，门是锁起来的，进不去。要怎样进去呢？一样，爬通风管！看到房子的旁边的一个开关吗？关掉它，再回到捕兽器那里，往上看，通风口的风扇停止了，你也可以爬进去了。

进入玻璃房子之后，找到 Gehn 的日记，里面提到有关 linking book 的秘密，图案和颜色的关系和最重要的——每一个金球的密码，密码是由一组 5 个从 1~25 的数字所组成的。每一个游戏都有不同的密码，所以我也不能告诉你正确的密码。你一定要学会看 D’Ni number 才可以解开这个谜。日记旁边有最后一颗石球，号码是 1，但是这个石球跟以前找到的不一样——没有声音。那……代表什么呢？在玻璃房子里面（其实是实验室）有很多好玩的东西，你都可以摸摸看。门的另外一边是通往针岛的磁力车。

走出实验室，往右走可以直接回到神殿岛。后面还有更大的谜等着你来解开……

进入天文台的另一边后，转动开关，连接入口的走道。在入口的右手边有一根把手，往上推，眼前的桥就往上升。绕到旁边的出口，想往前走却发现前面的桥缺了一块，先转过头来，有一个按钮

在壁上，按下去，缺口就补起来了。继续往前走，回到殿堂的(3)，想辨法到（5)。从（5）可以走到天文台的顶部。天文台中间有一个像棋盘的东西——一列有25个洞，共25行，旁边有6颗不同颜色的珠子。这里一定是Gehn所说的可以把所有能量集中的装置，但是我们还没有办法启动它。仔细看，整个棋盘是由五块不同形状的方块组合起来的。

现在唯一可以确定的是，6种颜色跟这五块方块有某种关系。但由于我们手头上的资料还不完整，所以也可以肯定地告诉你：没辄！只好先回到大湖岛的实验室，找寻这一道题目的关键。(回去前先到旁边那个金球，记下它的图案)

在实验室的后方有磁力火车的月台，连接着大湖岛和针岛。

在针岛下车后往上走，那里的风景蛮诡异的。在岛的尽头我们找到最后一个金球，同样也是按停，记下符号。在附近有一个平台，平台上有一块面板，噢？好面熟的形状！不是前面刚看过的吗？随便按一下面板上的按钮，折回，进去一处奇怪的地方，那里有一台机器，机器上出现你刚刚所按的按钮的形状。再按一下，呃？眼前的像针一样的仪器起了变化！每次按不同的地方，那些针状物好像地形一样会有不同的变化，也可以改变角度。嗯……？地形？对啦!!!”所有的谜题终于解开了，原来外面所看到的方块就代表Riven的每一个岛！大湖岛就是那个大的正方形，旁边那个是神殿岛，L形的是针岛，最大那一块就是森林岛啦。问题是最小那一格是那一个岛呢？不知道，唯一可以肯定是岛上也有一个金球。从仪器上也可以找到每一座金球的座标。

还记得每一个金球上都有一个图案吧？从Gehn的日记中得知，每一个图案代表一种颜色。现在我们知道的信息有：1．每个金球的图案，2．每个金球的座标。但我们还不了解图案跟颜色的关系，这一层关系弄清楚以后，就可以解开天文台的谜。

OK，事不宜迟，回到磁力车站月台，上车后把车往后转，Cho

… Choto，先不要急，下车，月台的另一边还有一道门，进去后坐电梯到岛的下层。下面有一座观察站，仪器上有代表不同颜色的图案，当我们打开红色的灯，有一条怪鱼会游到我们的面前，它的叫声很耳熟吧？OK！现在我们连颜色也学会了，所以天文台的谜就可以解开啦！火速杀回天文台，把彩色珠子放在适当的位置上：

Red（9，17）

Blue（22，1）

Purple（2，4）

Green（16，1）

Orange（6，22）

后退一步，在你的右手边有个开关，按下启动机关，有反应的话就代表你珠子放对了。启动 Linking Book System 之后，走到天文台旁边的金球，输入密码（Gehn 日记上有记载），金球打开，翻开那一本书，有反应了!!（没解开天文台之谜之前，每一本 Linking Book 都是黑色的）从书上看到的那座小岛，一定是第五个岛了。好，换第五片 CD，准备和 Gehn 对决吧！眼睛一睁开，发现自己被关在一个铁笼中，噢！中计了。喂，来人啊！救命呀！乱撞之下，有人来了！是 Gehn！第一次和 Gehn 面对面，听他讲完一段很长的话之后（都不让人家插话说……），他要求（命令）你帮他找最后一本 Linking Book，唉……人都被你关了，我还可以不答应吗？之后 Gehn 拍拍屁股就走了。喂喂，先生你又不放我走，我怎样帮你呀？还好，原来铁笼旁边就放了 Linking Book，一共五本。我们找封面只有一格的那一本书，翻开来看到有一座小岛，是我们一直都没办法到达的地方。

传送至小岛后，在电梯的顶楼我们遇到 Catherine，原来她一直被关在这里，难怪找不到她。她知道我是站在她那一边之后，就告诉我要去找她的子民。喂喂喂！我是你们养的？一个两个都叫我帮你做啥干啥的？自己没手没脚吗？唉……当主角真可怜…… 台词一

句都没，又上天又下海，前路茫茫还要帮你们解一堆难题，不玩啦！不玩啦 Hey……开玩笑的啦！还有最后一关要过喔！就是森林岛的圆石阵。

先解释一下圆石阵之谜：一共有 25 块石板，每一片石板上都刻有一种动物的图案，你一共要按“顺序”压对其中的 5 块石板，才算解开这个石阵。回想一下我们碰过的动物，有甲虫、青蛙、嘴巴像鸭嘴的海狗、海象般的怪鱼；它们的叫声都曾从森林岛上的石球里发出过；而石球的号码从 1 到 5…… 那不就是解开这个石阵谜的提示吗？经过配对后，顺序应该是：

1. ???
2. 甲虫
3. 青蛙
4. 鸭嘴海狗（^^;）
5. 海象鱼（^^;;）

问题是我们不知道 1 是什么动物，因为 1 那一颗石球没有声音。没有声音？会不会 1 是一种不会发出声音的动物？但是不会发出声音的动物很多呀！OK，先试试看那一条三角形的鱼（为什么要选它？有原因的），然后甲虫（侧面半圆那一只）、青蛙、鸭嘴海狗、海象鱼…… 看看……Gotcha！有反应啦！壁上的机关打开，里面是一本 Linking Book，摸一摸看看会传送到啥鬼地方？

果然是鬼地方，一个人影都没有，正准备回去的时候，瞧！背后有人！还来不及跟他 Hello，就中“标”了！随着 Fade-Out 的效果，我知道我昏迷了，隐隐约约看到他们把我带到他们的村子里……

好不容易醒过来……我到底在哪……？睡了多久……？

我爬起来后，发现又被关了。到阳台看看风景，回到屋内，一个女人进来了，手上拿着一本书，是 Catherine 给我的日记（她的字还真难看！），内容看不看无所谓，但是有一组密码很重要，一定

要记下来。书看完了，过不久那个女人又进来，又给我另外一本书，是 Gehn 要的那一本 linking book 吗？我用那一本书回到森林岛，再回去找 Gehn，他很高兴的把书翻开，正想把手放上去，但是没有，他有点不放心，要求你先进去，他随后到（真是小心眼）。我把手放在书上，不知道自己被带到什么地方，后来在黑暗中看到 Gehn 把书打开，这一次换 Gehn 被关在书里面了！我则回到了真实的世界。原来这本书是一个陷阱！现在 Gehn 被关，我可以为所欲为了！但想要完成最后的任务，还需要救出 Catherine。在 Gehn 的实验室下层，我找到了一个像闹钟的东西，打开它会听到一些声音，要记住。然后到 Catherine 被关的地方，在电梯的下层有一个锁，开锁的方法是输入 Gehn 的闹钟所发出的声音。救出 Catherine，她很高兴你抓到 Gehn，然后就走人了。（真没礼貌，起码也要来个感谢的 Kiss 嘛）

终于到尾声了，回到神殿岛上，你还记得起点前有一座圆锥形的装置吗？在它的底下有一个盖子，依照 Catherine 给你的密码输入进去（左边是 1，右边是 5），盖子就打开了。从显微镜中看到……没什么嘛，只有星星……在装置旁边有一个用来控制显微镜上下的装置，把显微镜一直往下推，呃？卡往了，细心观察，在装置的角落有一个东西卡住了显微镜，把它拿走，再把显微镜往下……啪！镜片破了!! 整个装置都被吸进镜片另一端的世界!! 这时候，Atrus 现身了，Catherine 也来了，他们俩很感谢你解救了 Riven 的人民，然后就“搭” linking book 走了…… 我被吸进镜片里的宇宙中？身在太空外，我找到了……

{
  "filename": "MTIwNjA4MTAuemlw",
  "filename_decoded": "12060810.zip",
  "filesize": 38463193,
  "md5": "1a1c83960a73134d06e28a14df9323b2",
  "header_md5": "aaceeb0c3fdaa72ea69fcf7913e11a73",
  "sha1": "a919990bb684bfb8ff1001cb47267c8bbd4e88e9",
  "sha256": "25d82a36f3854dbfc33e73b3022372380989620c09010b9c638de7ee0f0b5253",
  "crc32": 3489455939,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 38986448,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 391,
  "pdg_main_pages_max": 391,
  "total_pages": 398,
  "total_pixels": 310402290,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}